#317 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

E3 2020?

WE VIEREN HET ZELF WEL

WWW.PU.NL

JULI 2020

€ 5,50

DE BESTE GAME VAN EEN GENERATIE GEREVIEWD • DE TERUGKEER VAN EEN LEGENDE: TONY HAWK • MARIO HEEFT EEN NIEUWE VIJAND ÉN EEN NIEUWE VRIENDIN • TWEE KEER NAT EN BLAUW MET VISSEN: BEYOND BLUE EN MANEATER • TERUG IN QUARANTAINE! VETSTE VIDEOGAME-VASTGOED • MINECRAFT DUNGEONS ALLEEN VOOR BABY'S? • BERUCHTE PIELEMANSEN IN GAMES



8 718226 107312 02007

RESHIFT


PS4 Pro
ENHANCED

PlayStation®4
EXCLUSIVE

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

BEYOND EEN BLAUWTJE



Helaas bleek Beyond Blue niet de duikgame te zijn waar ik zo op gehoopt had, maar toch kon ik in ieder geval niet ontkennen dat de game er wonderbaarlijk uitziet. Vooral het moment dat ik een familie potvissen terug naar boven zag zwemmen na een succesvolle jacht, staat in het geheugen gegrift. Daarentegen heeft hoofdrolspeelster Mirai een dusdanig robotachtige verschijning – inclusief glazen ogen waarmee ze een rolletje had kunnen scoren in Mass Effect: Andromeda – dat Beyond Blue ook op visueel gebied wat punten verliest.







TIME LOST VOOR TIME-LOST



Vier naakte mensen op vier gele draken; ik heb weer eens een mijlpaaltje bereikt in World of Warcraft. Nee, dat heeft niets met rare, pixelvormige fetisjen te maken, maar met mijn ongezonde obsessie om mounts te sparen in m'n favoriete MMORPG. Kostte wel wat moeite, want deze Time-Lost Proto-Drake doet zijn naam eer aan; wie hem wil bemachtigen moet heel wat uurtjes van z'n leven opofferen en een eeuwigheid naar de witte bergen van Storm Peaks staren. Met een spawntijd van twee tot acht uur en een kans van 1 op 10 dat die spawn de juiste is (het kan ook een lelijke, blauwe draak zijn) weet je van tevoren al dat je een idioot bent als je aan deze camp begint.
Het feit dat de vier mogelijke spawn-locaties volgebouwd zitten met andere spelers die ook de gele schubben onder hun aars willen voelen schuren, maakt het campen er niet makkelijker op. Gelukkig was ik niet de enige Alliance-speler die in een week tijd meer dan 80 uur naar sneeuw zat te staren; vriendschappen ontstonden daar, in de stormige gebergtes, en het moment dat ik die gele vleugels voor me uit zag fladderen en panisch onze chat volspamde zal ik nooit meer vergeten. Met het hart in de keel, klam van het zweet en met handen die zo hard trilden dat ze amper een muis konden controleren, lukte het ook nog eens de mount te delen met mijn camp-maatjes – een prestatie op zich omdat iedereen de draak in één klap dood heeft, tevens de reden dat onze personages hier naakt zijn. Fuck, ik heb me lang niet zó opgelucht gevoeld.

EEN MAGISCHE ONTDEKKINGSREIS



Terwijl ik voor de Ook Gespeeld het nieuwste uitbreidingspakket van The Sims 4 reviewde, kon ik natuurlijk ook niet laten om even de 4.650 andere uitbreidingen die ik de laatste maanden gemist had te checken. Het was het ontdekkingsreisje wel en ik kwam onder andere terecht bij deze magische portaal tijdens de queeste van mijn Sim Max Rockatansky om Spellcaster worden. Yes, lees die zin nog maar een keer, want deze game...




Pag. 022


Pag. 028


Pag. 050


Pag. 056


Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTIE *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Alie Sierkstra, Marvin Toepoel*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Floris Pieterse*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 59,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

LA KOMT DEZE ZOMER NAAR JE TOE!



Het is voor jullie, oh toekomstige lezer, al een tijdje gelezen, maar hier zitten we middenin de week waarin eigenlijk de E3 2020 had moeten vallen. In een betere wereld dan waarin we leven, had Los Angeles in het teken gestaan van videogames en de volgende generatie consoles, maar nu zijn daar helaas vele malen belangrijkere dingen aan de hand. Misschien dat het nog niet duidelijk mocht zijn, want we hebben niet bepaald een goede representatie binnen de gelederen van onze redactie (veel kaaskoppiger kan het niet worden), maar ook hier bij PU vinden we dat Black Lives Matter. Diep treurig dat zoiets aan het collectieve verstand gebracht moet worden, want hoe vanzelfsprekend zou het moeten zijn? Om deze maatschappelijke boodschap toch nog even binnen het thema te laten passen waar het in dit blaadje om draait, hier een shoutout naar Sgt. Avery Johnson, Augustus Cole, Jax, Grace Walker, Carl 'CJ' Johnson, Sheva Alomar, Lee Everett en alle andere badass characters waar we zoveel van houden.



ECHT EPISCH DIE EXPO

Terwijl er in LA dus belangrijkere stemmen klinken dan die van het collectieve game-gespuis, hebben wij besloten het E3-feestje zelf te organiseren! Althans, zover dat kan in een magazine. In de coverview, onder leiding van veteraan JJ, staan we uitgebreid stil bij wat we zo vet vinden aan de Electronic Entertainment Expo, doen we er lekker nostalgisch over maar hebben we ook geprobeerd een zo waardig mogelijk alternatief te bieden. Samen met de previews en First Looks die je kan lezen van onder andere Paper Mario: Origami King en de remake van Tony Hawk, is het bijna alsof je een papieren elektronische expo in je handen hebt! Eentje met een review-sectie, welteverstaan, en daarin vind je een goede mix van veel water, een beetje nostalgie, wat voor de kids en DE BESTE GAME VAN DIT MOMENT. Ja, dat laatste lees je goed! Dus ondanks dat de tijden momenteel op een andere manier spannend zijn dan we zouden willen, heb je nog steeds een prachtig blaadje in je handen dat misschien zelfs wel een heel klein beetje naar de LA Convention Centre ruikt... Goed snuiven! ● *Wouter*

Ondertussen...

JJ

Vond deze maand...

...het leven door de coronacrisis maar ingewikkeld worden. "Wat is er mis met de typemachine..."

Lucas

Ontving deze maand...

...een oranje GameCube die ik voor een prikkie heb opgepikt op eBay. Deze kleur was nooit in Europa uitgekomen en was al jaren geleden een soort heilige graal geworden. Wat ik ermee ga doen? Waarschijnlijk vrij weinig, maar ik word wel extreem blij wanneer ik hem op m'n plank zie staan!

Jurjen

Schrok deze maand...

...wel even toen ik op mijn Switch-profielpagina zag dat ik al meer dan 320 uur Animal Crossing heb gespeeld. Ja ja, Tom Nook, dat heb je weer mooi voor elkaar, kutbeer.

Tjeerd

Was deze maand...

...helemaal klaar met mijn rommelige werkplek thuis, dus werden de kwast en de roller ter hand genomen. Ik heb deze nieuwe kantoorgeneratie gelanceerd met een feestelijke livestream en mijn vrouw alvast geteased met alle games die hier gespeeld gaan worden.

Raf

Beleefde deze maand...

...bij wijze van de breakfast pizza een throwback naar mijn studententijd.

Samuel

Dacht deze maand...

...er aan om serieus een einde te breien aan mijn carrière bij de PU, want ik heb eindelijk een artikel mogen schrijven over waarom blote piemels in games een goed idee is. Missie geslaagd, niets meer aan doen, etc. (Bij nader inzien blijf ik echter toch nog hangen tot ik een keer het game-equivalent mag tikken van De Vagina Monologen.)

Florian

Werd het deze maand...

...duidelijk dat mijn vriendin knettergek wordt van mijn controller-fetish! Ik vond dat wat overdreven, maar misschien heeft ze toch een punt. Tijd voor een nieuwe verzameling, voor de next-gen consoles!

Wouter

Zag deze maand...

...alles zo'n beetje weer open gaan, ook in Georgië, maar zit ik nog steeds voor deze tent te wachten.

Jacco

Mocht deze maand...

...eindelijk samen met Cody de grote Avatar-stream doen! Daarvoor stalde ik natuurlijk m'n hele Avatar-collectie uit (de egel was gewoon nieuwsgierig).

Marvin

Liet deze maand...

...in voorbereiding op The Last of Us II m'n haar groeien, want in die wereld hebben ze geen kappers. Nu de game uit is staat de eerste afspraak echter al gepland; Joels knotje moet en zal vermeden worden.

Martin

Gebruikte deze maand...

...om een verse PU-sticker, zo nonchalant mogelijk, op m'n skateboard te plakken. Kan ik weer lekker flaneren over de boulevard van Scheveningen.

Graddus

Raakte deze maand...

...ouderwets verslingerd aan Pokémon GO. En ja, dan kom je wel eens rare snuiters tegen, zo midden in de nacht op straat...

Wordt vervolgd...



Mopperspons

Het mooiste aan Dennis Mons de Wonderspons is dat hij zo lekker kan mopperen. De Powerspy zei het al een keer: "wanneer je Dennis een miljoen euro in contanten geeft, moppert hij nog dat hij het door de regen naar de bank moet brengen." Daarom is het des te leuker om 'm af en toe effe lekker te sarren en het liefst met alles en iedereen te gelijk.

Dennis was de afgelopen maanden ziek, griep, kan gebeuren natuurlijk. Alleen is het nu even wat spannender met Covid-19 dat aan het rondwaaien is. Dus, hop, Dennis op de fiets naar de GGD, waar ook een fotograaf stond om een mooie plaat te maken voor in de lokale krant... en voor ons het beste bronmateriaal om effe los te gaan met Photoshop. Een kleine greep (check de rest in het Smorgasbord!).









Een weekend weg met The Last of Us Part II



De kans is groot dat je hem ondertussen al zelf hebt gespeeld... Wacht, moet je dat nog doen? Slinger dan heel snel je PS4 aan, want zoals je in de review van Wouter en Florian kan lezen, is dit wel een game die je gecheckt moet hebben. We zagen al wel een beetje aankomen dat TLOU2 goed zou kunnen zijn, dus dachten we: laten we anders twee personen blij maken met een weekend lang in een hutje op de hei met de game. En het belangrijkste... alle rust. Effe geen gezeur aan je hoofd, geen kattenbakken die schoongemaakt moeten worden, geen poepluiers, gewoon effe niks. Deze twee geluksvogels hebben we op releasedag naar een huis in the middle of nowhere gestuurd en daarna hebben we eigenlijk nooit meer wat van ze gehoord... uhmm...

Meer Dennis? Ja, meer Dennis!

Kijk 'm eens genieten! Hier is Dennis Mons de Wonderspons lekker aan het darten. Nou ja, niet echt, maar met de game 51 Worldwide Games voor de Nintendo Switch. Vijf seconden na deze foto slingerde hij de mini-controller trouwens per ongeluk het raam uit. Tja, anders had hij wel Dennis Priestly geheten in plaats van de Wonderspons.



Man van de wereld

Noem een land op deze aardkloot en Raf is er geweest; oorlogsgebied of niet, hij heeft er zijn voetafdruk in de modder achtergelaten. Reizen is de afgelopen tijd natuurlijk een beetje lastig, maar toch kwamen we deze foto tegen van onze favortiete Vlaming, in, jawel... Utrecht! Man van de wereld, die Raf.



Power Spy

● Dennis werd een paar weken geleden goed ziek en dacht dat 'ie mogelijk corona had. Hij liet zich daarop testen in zo'n mobiele teststraat en een foto daarvan kwam in de krant en online...

● En dan weet je dat de community vol op de memes gaat...

● Ben je ziek (geen corona overigens), krijg je dat er ook nog bij.

● Weet je voor wie de coronacrisis ook vreselijk is? De Powerspy. Niemand beleeft momenteel ene hol.

● Het spannendste dat de redacteuren momenteel doen is zonder reservering toch een plek op een terras bemachtigen.

● Warzone is echt een toffe game om te spelen... tussen de updates door...

● Onlangs kwam update nummer 178.359 voor Call of Duty Modern Warfare uit. 84 GB groot.

● Dat was goed nieuws volgens developer Infinity Ward, want de update van 84 GB zou de game comprimeren zodat de patch feitelijk maar 4 GB op je schijf plaatste.

● Meer GB op je schijf zetten zodat er minder op staat... De Powerspy is nooit een ster geweest in wiskunde, maar kan iemand hem dit uitleggen?

● Warzone-fans Tjeerd en Martin hebben hun PS4 nu 24/7 aanstaan zodat de updates er 's nachts op worden gezet.

● Zo wordt het natuurlijk nooit wat met het milieu...

OPUNIE

WAAR WAS NINTENDO?

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Waar de hele gamesindustrie zich vol op online evenementen en streams heeft gestort of mee profiteerde van de mediapower van sites als GamesRadar en IGN, daar bleef het rond Nintendo verrassend stil.



De Japanners produceerden geen funky Directs in juni (en ook niet in juli). En dat voelt vreemd aan. Was er iets aan de hand? Had Nintendo wat te verbergen? Waren bepaalde games niet af (Metroid kuch 4 kuch)? We vroegen het aan de Nintendo kenner bij de PU, Jurjen.

"Zover ik het kan inschatten (gebaseerd op wat ik erover heb gelezen en gehoord) zijn Nintendo's plannen voor 2020 door het coronavirus behoorlijk op zijn kop gezet. Omdat Nintendo's studio's niet op de gebruikelijke manier kunnen werken, worden de aankondigingen van nieuwe games uitgesteld - simpelweg doordat Nintendo niet zeker weet of de intern gestelde deadlines wel gehaald kunnen worden. Daarnaast past het niet bij Nintendo om in deze tijd, waarin veel mensen het moeilijk hebben, feestjes te organiseren, of jubelende berichten de wereld in te sturen over kortingsacties en verkoopsuccessen. Wat die kant van Nintendo betreft zal het wel een tijdje stil blijven."

Jurjen vervolgt: "Gelukkig heeft Nintendo recent nog wel een nieuwe Paper Mario aangekondigd voor een release in juli, dus kunnen we deze zomer toch nog van wat Nintendo-vrolijkheid genieten, met ook de gerustheid dat er in Japan wel degelijk gewoon wordt doorgewerkt - zij het wat stiller dan gebruikelijk. Het is dus wat stil rond mijn geliefde merk. Ironisch genoeg beleeft Nintendo echter qua verkopen momenteel zo'n beetje de beste periode in de geschiedenis van het bedrijf."

> "The Last of Us 2 normaliseert zaken die normaal zijn."



Naughty Dog's Neil Druckman slaat de spijker op zijn harses.

COMPLOTTHEORIE OVER PLAYSTATION 5-REVEAL

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

We leven momenteel in een wereld die stijf staat van de complottheorieën. Covid19 was een bewuste Chinese aanval op de VS, Bill Gates is uit op het uitdunnen van de wereldbevolking en Black Lives Matter is een door de Democraten opgezette hoax om Trump uit het Witte Huis te verdrijven.

Sinds 12 juni, de dag na het PlayStation: The Future of Gaming-event, is daar een nieuwe 'conspiracy' bij gekomen. Alles wat Sony in de PlayStation-revealpresentatie toonde, dat was nep en gemaakt in de Unreal Engine 5. We citeren even: "From Polyphony Digital's Kazunori Yamauchi talking about the new Gran Turismo to Oddworld Inhabitants' Lorne Lanning talking about the new Oddworld, these presenters looked like replicants. Their bodies were halo-ed by a weird white glow, and their faces were oddly reflective."

Mensen hebben duidelijk te veel thuis gezeten tijdens de lockdown en te veel tijd gehad om na te denken...



> "We feliciteren Sony met hun line-up, maar de meeste third-party games zijn ook speelbaar op de Xbox Series X. En zien er daar beter op uit."



Maar beste Alan Greenberg van Xbox, laat dat dan ook zien...

HET BELANG VAN PLATFORM-EXCLUSIVITEIT

door: JJ
twitter.com/GKJJ



Hè, hè, we hebben eindelijk de PlayStation 5 games gezien. De console wars kunnen beginnen. Uitgebreid verslag tref je verderop in dit blad aan. Als je de PlayStation 5 en de Xbox Series X naast elkaar legt is er eigenlijk afgezien van de hardware (SSD vs teraflops) maar één groot verschil. En dat betreft een strategisch verschil. Waar Microsoft vooral de gamers binnen hun 'ecosysteem 'wil houden (oftewel, maakt hen niet uit of je nu een Xbox One X koopt of een Xbox Series X of op de PC, zolang je hun games maar via Game Pass speelt) en alle games speelbaar maakt op al hun platformen, daar hanteert Sony het oude mantra: koop een PlayStation 5 als je de nieuwste games wilt spelen.

Voor JJ is dit echt een significant verschil. Het kunnen spelen van games die echt volledig gemaakt zijn voor de nieuwe hardware is voor hem essentieel bij een eventuele aankoop van een nieuwe console. "Laat me dit even uitleggen. Er is een behoorlijk verschil tussen een platform exclusieve titel en games die multiplatform moeten werken. Bij die eerste categorie ga je bij het opzetten van het concept uit van datgeen de hardware maximaal aan kan. Er zijn geen restricties. Je krijgt daardoor ander level design, mogelijk zelfs andere gameplay. Denk hier niet te licht over. Zelfs iets als een betere belichting of meer detail kan er voor zorgen dat je gameplay-wise dingen kunt bedenken die op oudere hardware gewoon niet optimaal uitpakken. Een complexere omgeving kan voor andere puzzels zorgen. Het is een compleet ander uitgangspunt. Bij werken met multi platform, bedenk je alles op basis van de mogelijkheden van de zwakste schakel. En dat wat je daar maakt, kun je dan inderdaad op een krachtiger console wat 'op pimpen'. Maar dat is echt uiterlijk. Je kunt geen andere, meer complexere omgeving er in pimpen of de gameplay aanpassen. Je speelt feitelijk, heel badinerend gesteld, oude games met een lik verf er over. Remasters. En ik wil juist die stap vooruit zien. Ik wil zien wat een developer verzint als hij krachtiger hardware voorhanden heeft en allout kan gaan. Daarom ga ik de PlayStation 5 zeker halen en speel ik de Xbox-games heel wel mogelijk nog een paar jaar op de Xbox One. En ik denk dat velen ook zo denken..."



Spelers in The Sims zijn er ook klaar mee... #BlackLivesMatter

DE PLAYSTATION 5 ZIET ER EHHH... APART UIT

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Microsoft en Sony hebben het allebei voor elkaar: ze creëerden beide een console met een nogal uitgesproken uiterlijk. En dan weet de community daar wel raad mee. Die gaat memes maken. De Xbox Series X koelkast memes hebben we gehad, hoogste tijd om nu ook de router van Sony 'belachelijk' te maken.







"We wilden voor het uiterlijk van de console iets opvallends en uitdagends."


Dat is dan goed gelukt, PlayStation CEO Jim Ryan.

Power Spy

- Xbox beweert bij de launch van de Xbox Series X honderden en honderden games klaar te hebben staan om te spelen.
- Wouter is nu al nerveus hoe hij al die reviews in het blad gaat krijgen.
- Zijn jullie ook zo benieuwd of er publiek in FIFA 21 zit?
- De nieuwe game Metal Hellsinger is een zogenaamde rhythm-shooter. Oftewel, door vijanden in een cadans aan flarden te schieten speel je een metal-nummer vrij.
- Het lijkt de ultieme orgasme voor Samuel. Moet alleen nog een mooie dame bij, plus een Argentijnse steak.
- Een Argentijnse dame die in een steakhouse werkt is ook goed.
- We krijgen straks twee nieuwe consoles met beide een zeer uitgesproken onderwerp. Of zoals JJ aangaf: "Het wordt kiezen tussen een ijskast en een router..."
- Al snel na het PlayStation: The Future of Gaming-event doken er conspiracy-geruchten op dat de developers die je tijdens het event in beeld zag, geen echte mensen waren, maar CGI die draait op de Unreal Engine 5.
- Ga lekker even een vaccin voor corona ontwikkelen joh...
- Andere complottheorie: Sony had oorspronkelijk maar één versie van de PlayStation 5.
- Tot ze er vlak voor de uitzending achter kwamen dat ze de diskdrive waren vergeten... »

Power Spy

- GTA V komt dus ook naar de PlayStation 5. Dat is de beste grap in deze editie van de Powerspy.
- Het moet voor sommige uitgevers frustrerend zijn om te weten dat je met jouw game 20+ edities nodig had om te bereiken wat Rockstar met één enkele game haalde: 130 miljoen stuks verkopen.
- En dan is GTA V nog niet eens geremasterd, laat staan dat er een remake van is.
- Die game gaat dus ook nog wel de PlayStation 6 halen...
- The 'Future' of Gaming, dus... Misschien het uiterlijk van de PlayStation 5 dan.
- Het is sowieso al een veeg teken dat de baas van Sony moet uitleggen waarom er voor dit ontwerp van de PlayStation 5 is gekozen.
- Dat is alsof Wouter moet uitleggen aan de lezers waarom er voor een bepaalde cover is gekozen.
- Dan weet je dat het goed mis is...
- Over hoofdredacteuren gesproken. Die horen het goede voorbeeld te geven als het gaat om het inleveren van artikelen.
- Zo niet Wouter, die zijn teksten regelmatig als allerlaatste inlevert,
- "Tja, ik woon tijdelijk in Georgië en daar is het internet wat trager..."
- Het gaat niet lekker met Google Stadia. Weinig mensen spelen er mee en nu is de komst van Cyberpunk 2077 ook nog maanden uitgesteld. »

OPUNIE

VAN WELKE PLAYSTATION 5 GAMES WERDEN WE PSYCHED?

Sony liet op 11 juni eindelijk de eerste beelden van enkele PlayStation 5-games zien. 28 stuks in totaal. In de coverview gaan we dieper in op de impact van het 'Future of Gaming'-evenement, maar hier geven enkele redacteuren aan wat hun favorieten waren.







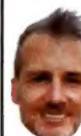
3. Project Athia
Mooie wereld + lekkere chick = win.
2. Deathloop
Ik speelde laatst de Definitive Edition van Dishonored weer eens, en mijn god, wat is Arkane een getalenteerde studio. Hieeerrrrr met deze nieuwe IP dus!
1. Resident Evil Village
Resi 7 in VR was een van mijn indrukwekkendste ervaringen van de afgelopen gen. Grote vraag is: zorgen meer teraflops ook voor meer horror?



3. Stray - *Uitgever Annapurna maakt me momenteel al blij met Outer Wilds en me als poes laten spelen in een dystopische wereld klinkt niet minder genietbaar.*
2. Spider-Man: Miles Morales
Helaas geen Marvel's Spider-Man 2, maar nog steeds heel erg hyped om weer door New York te slingeren!
1. Horizon Forbidden West
Kan niet wachten om me onder te dompelen in deze nieuwe wereld, die er hypnotiserend mooi en kleurrijk uitziet.







3. Horizon Forbidden West
De reden voor mijn zin in die game laat zich in drie woorden samenvatten: Horizon. Zero. Dawn.
2. Deathloop
Ik weet nog steeds niet hoe het precies zal werken, maar ik was vorige E3 al geïntrigeerd. Nu dubbel zo veel.
1. Pragmata
Capcom goes Kojima. Ik blijf een sucker voor dit soort trailers, die alles en niets beloven.



3. JETT: The Far Shore - *Ik was heel blij met de afwisseling van games in de presentatie en JETT was daar een perfect voorbeeld van: mysterieus, spacy en avontuurlijk. Ik wil het.*
2. Kena: Bridge of Spirits - *Een moderne Lemmings-/Pikmin-achtige game zonder een eenzijdige focus op puzzels, met een prachtige art style, muziek en een schattig sfeertje. Ik ben van voor tot achter hyped.*
1. Horizon Forbidden West - *Zero Dawn was al fantastisch en de scope van deel twee is zoveel breder en groter en verkent zo'n waanzinnig mooi ander gedeelte van het universum, dat ik niet anders kan dan heel blij worden. Er wordt ongetwijfeld het maximale uit de mogelijkheden van de PS5 gehaald bij Guerrilla en oh boy, dit is bijna gegarandeerd een GOTY-contender.*





3. Hitman 3
Mensen die mij een beetje kennen weten ook dat ik een barcode-tattoo op m'n rug heb staan... dus kom maar door met deze game. Precies wat mijn leven nodig heeft: meer Hitman.
2. Ratchet & Clank: Rift Apart
het stukje gameplay dat werd getoond en de beelden die we zagen gaven een goede indicatie van de snelheid die we straks kunnen verwachten van de PS5.
1. Horizon Forbidden West
Misschien wel de beste trailer die ik ooit heb gezien. Heb nu nog steeds kippenvel







3. Project Athia - *Ik vind Square Enix op hun leukst wanneer ze nieuwe, experimentele dingen proberen te doen, dus een actie-RPG van hen die géén Final Fantasy-naam draagt vind ik meteen reuze interessant!*
2. Resident Evil Village - *Want het is een nieuwe Resi. En esthetisch leek het net een Greatest Hits van Resident Evil 4-momenten, met een vleugje Bloodborne, en dat in first-person. Stop het in me*
1. Demon's Souls - *Een remake van de game die de revolutie werkelijk begon? Yes, pls. Het origineel is namelijk nog steeds een prachtig, sfeervol meesterwerk, maar mist dusdanig veel quality-of-life-upgrades die het genre later zou krijgen, dat een nieuwe versie meer dan welkom is. Umbasa!*



3. Ratchet & Clank: Rift Apart
Ik krijg behoorlijke A Crack in Time-vibes bij deze game, en dat is in mijn ogen het allerbeste Ratchet & Clank-deel!
2. Spider-Man: Miles Morales
Ik kon alleen maar dromen van een nieuwe Spider-Man op de PS5, maar toch gaat het gebeuren
1. Horizon Forbidden West
De kleuren, de landschappen, de robots, Ashly Burch' fijne stem: kippenvel



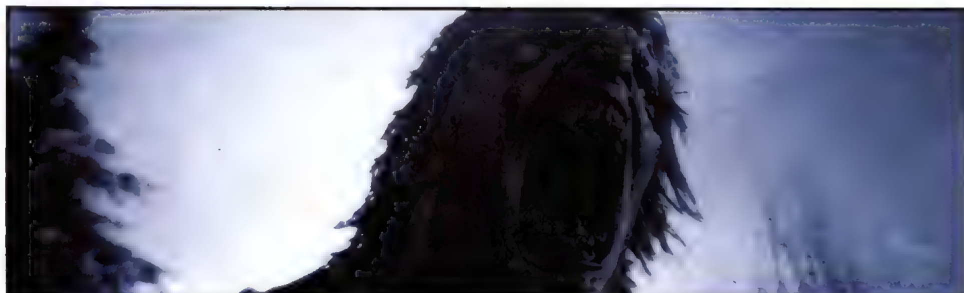




3. Ratchet & Clank: Rift Apart
De eerste drie uren die ik in Ratchet & Clank-games stop vind ik altijd erg leuk... En Rift Apart ziet eruit als iets wat langer mijn aandacht vast kan houden – hoe cool zijn die rifts?!
2. Horizon Zero West
Het duurde schandalig lang voor ik Horizon Zero Dawn eindelijk een goede kans gaf, diezelfde fout ga ik niet maken bij dit véúl te mooie vervolg.
1. Spider-Man: Miles Morales
Marvel's Spider-Man is de beste superheldengame ooit, en elk stukje DLC of extra content die in die wereld wordt gepropt is iets waar ik bij ben. Dat die game(-engine) nu verbeterd wordt voor PS5, met een verhaal dat Miles Morales eindelijk wat meer liefde geeft... JA!!



3. Demon's Souls
Het origineel niet gespeeld, want dat zag er niet uit. Goede keuze.
2. Resident Evil Village
Gadverdamme, wat smerig.
1. Horizon Forbidden West
Moet ik dat echt uitleggen..? Kijk ernaar!



Power Spy

- **Hadden ze bij Google niet gewoon even 'hoe zet ik een succesvolle streaming service op' in hun zoekmachine kunnen intypen?**
- **Van de Resident Evil-serie zijn inmiddels meer dan 100 miljoen games verkocht.**
- **100 miljoen mensen bij wie Tjeerd niet wil gaan gamen.**
- **Er komt een nieuwe Gran Turismo naar de nieuwe console van Sony. En ja, er zit een campaign-modus in.**
- **Kan Florian weer 1.000 polygonen, sorry, auto's bij elkaar gaan verzamelen.**
- **Hopelijk wordt de game dit keer wel maar drie keer of minder uitgesteld, zodat het de PS5 nog haalt.**
- **Opvallend, vorig jaar zaten er opeens allemaal herten in games en dit jaar zijn het poezen.**
- **De Powerspy gaat hier geen grap op los laten omdat alles dubbelzinnig is. En straks heeft hij de MeToo beweging aan zijn kont.**
- **Of haar kont, natuurlijk...**
- **Kan iemand de Powerspy vertellen hoe de game Bugsnax voor de PlayStation 5 is ontstaan? Insecten met lichamen van koekjes en snoep?**
- **De Powerspy dacht dat paddo's vrijwel overal ter wereld verboden waren?**
- **Er is een anonieme user op YouTube die rare comments over Tjeerd plaatst. Zo had de persoon in kwestie laatst over hem gedroomd en later probeerde hij iedereen te overtuigen dat Tjeerd de knapste man op aarde is...**
- **Commentaar van Tjeerd: "Zolang het geen enge droom is, ga je gang. En inderdaad ben ik de knapste man ter wereld. Daarom werk ik ook bij de PU."**

WE VIEREN ONZE EIGEN EXPO WEL

PU'S GROTE NET-

De E3 gaat dit jaar niet door, want duh. Met dank aan PlayStations 'The Future of Gaming'-presentatie werd er gelukkig wel nog een hoop nieuws onthuld, maar als dat niet genoeg is om bij jou het E3-gevoel te bezorgen, dan hebben wij een troef achter de hand. Een horde PU-redacteuren c.q. E3-veteranen, die ondanks alle blackouts door de E3-fristi's blijkbaar nog wel wat herinneringen over hebben aan 's werelds bekendste gamebeurs.

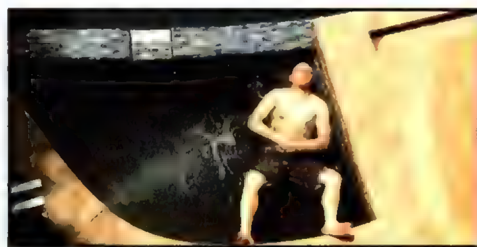


JJ & CO HALEN E3-HERINNERINGEN OP



PU'S E3-FEITEN

- De PU is op 24 van de 25 edities van de E3 aanwezig geweest. Alleen de tweede werd gemist.
- De eerste PU-redacteur op een E3 was Mark. Een Amerikaan die in Nederland woonde en geen woord Nederlands kon opschrijven. Waarom ook...
- Overigens was Jurjen er al in 1995 bij. Niet voor de PU, maar voor zichzelf. Gevalletje 'hardcore gamer'.
- In de 24 jaar dat de PU de beurs bezoekt heeft het blad bijna voor 70.000 euro aan vliegtickets naar LA aangeschaft.
- Met behulp van deze tickets hebben redactieleden ruim 1500 uur in een vliegtuig gezeten. Oftewel twee maanden onafgebroken.
- In de 24 jaar werden een kleine 1700 games gecheckt, waarvan ruim 1000 behind closed doors.
- Dat hadden er 2000 kunnen zijn als niet ruim 200 afspraken waren gemist. Drank maakt blijkbaar meer kapot dan ons lief is...
- De hoeveelheid redacteuren die de wc-pot van binnen heeft gezien tijdens al die E3's is dan ook niet te tellen.
- De E3 stond, zeker in de tijden van de boothbabes, bol van de testosteron. Duizenden mannen en vrouwen, in de bloei van hun leven, die even weg waren van hun partner.
- Er zijn twee buitenechtelijke escapades met redacteuren in de hoofdrol geweest in deze afgelopen 25 jaar.
- Een derde is niet 100% zeker, maar het zou om een erotisch onderonsje tussen een redacteur en een boothbabe gaan.
- In 25 jaar tijd werden twee huurauto's enigszins kort gereden. Vreemd genoeg altijd op de parkeerplaats van de villa.
- Meer dan dertig verschillende PU-redacteuren zijn naar de E3 geweest de afgelopen 25 jaar.
- Waar de crew de laatste jaren doorbracht in villa's, zaten ze in de eerste jaren in goedkope hotels. Met alle gevolgen van dien.
- Apparatuur werd gestolen, men kreeg huidklachten van de ranzige bedden en slapen deed je nauwelijks vanwege de neukende stelletjes naast je.
- Dat was in de villa's niet langer het geval. Alleen Wouter had een huidprobleem, maar dat kwam omdat hij in het zwembad in slaap was gevallen.



GEEN-E3-SPECIAL

E3 2021: GO OR NO GO?

De ESA, de organisatie achter de E3, heeft de editie van 2021 al aangekondigd. Maar veel meer dan dat ze de boel komend jaar weer willen optuigen, betekent dat helaas niet. Ze zijn immers afhankelijk van de uitgevers. Als die niks meer zien in een E3, dan is het klaar. Of de ESA moet zelf games gaan maken...
Het kan de komende maanden echt alle kanten op. Zekerheid is er niet. Niemand bij de PU wil er in ieder geval een weddenschap op afsluiten. JJ zet daarom de argumenten vóór en tegen een doorgang van de E3 2021 op een rij.



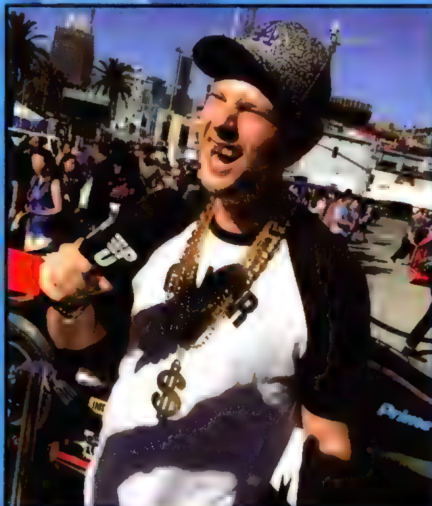


GO

- De kracht van de E3 zit hem er in dat de hele wereld een week lang het vizier op games (en LA) heeft. Nu al die aankondigingen dit jaar noodgedwongen verspreid zijn over een kleine acht weken, is die aantrekkingskracht een stuk minder groot. En daar hebben vooral de mid-grote en kleinere publishers last van. Want laten we eerlijk zijn, als journalist pikte je hun games vaak mee omdat je er toch was. En daardoor hoorde jij ervan. Ga jij hun streams nu nog steeds kijken? Blijf je daarvoor op? Deze partijen zullen zeker strijden om het voortbestaan van de E3.
- De optelsom. Als al die online events straks niet het bereik en de hype van een E3 hebben opgeleverd, dan heeft de ESA een dikke troef in handen. Dan is E3 opeens weer noodzakelijk. Dit is echt de grootste levenslijn voor de ESA.
- E3 gaat all-out voor publiek en veel uitgevers vinden die move afdoende. Hands-on blijft bijvoorbeeld voor hardware erg belangrijk. Het karakter en de content van de beurs veranderen totaal, maar het event blijft bestaan.
- Publishers gaan voor een middenweg. Sommige doen nog mee aan de E3 voor het publiek, maar daarnaast zetten ze rond het event, in LA zelf, eigen (kleine en grote) events op. De E3 wordt dan meer 'The LA Week of Games'.

"DE KRACHT VAN DE E3 ZIT HEM ER IN DAT DE HELE WERELD EEN WEEK LANG HET VIZIER OP GAMES (EN LA) HEEFT."







NO GO

- Het coronavirus is in 2021 nog niet weg. En als een vaccin uitblijft dan zien we events met warme en slecht geventileerde hallen vol zwetende journalisten niet echt voor ons. De industrie zal 110% zeker moeten weten dat het weer veilig is voordat ze gaan denken aan het bezoeken van offline events als de E3. En zo'n go-or-no-go-moment vindt niet een week voor het event plaats. Dat gebeurt al begin 2021, en dat is al over ruim half jaar.
- We kunnen de E3 natuurlijk wel idealiseren (en laten we dat vooral ook doen) maar voor publishers is het event een doodgewoon rekensommetje. Ik moet zoveel geld betalen en daar krijg ik zoveel bereik voor terug. Bereik is het aantal mensen dat jouw game ziet. De E3 is pleurisduur. Een beetje stand kost al snel een miljoen of twee a drie, en dan moet je ook nog eens hopen dat de media jouw game tof vinden en er content over maken. Nu de E3 niet doorgaat, verloopt alle marketing online, bijvoorbeeld via eigen livestreams, via streams van een andere partij of via beta's. Dat is stukken goedkoper dan naar de E3 gaan. En wat als nu blijkt dat ze met deze goedkopere aanpak, toch net zoveel bereik genereren als op een dure E3?
- In een poging de toko vol te krijgen heeft organisator ESA publiek toegelaten. De media is daar niet happy mee. Bijvoorbeeld omdat de getoonde content wordt aangepast op de gamers (geen early builds meer). We gunnen gamers hun game-events, maar voor media wordt het zo 'vleesch noch visch'. En zonder media geen bereik. Dan is de E3 echt te duur.
- De E3 wordt meer en meer een publieksevent, dus. Maar laten we eerlijk wezen; die zijn er al in de VS. PAX is er een goed voorbeeld van. En tien keer leuker...
- Sony, EA en Microsoft zijn al tijden niet meer op de E3, waarmee een hele hoop slagroom van de taart is gehaald. De E3 zal nooit meer z'n oude glorie terugkrijgen. Waarom dan nog doorgaan met alle bovenstaande onzekerheden..?



DE E3 VAN 2007 ALS SCHRIK-VOORBEELD

In het 25-jarige bestaan van de E3 is het nog nooit voorgekomen dat het event niet doorging. 2020 is dus een trieste primeur. Wel heeft de E3 zich al eerder in onrustig vaarwater begeven. In 2007 vonden de meeste publishers dat het event veel te duur was geworden voor wat ze er voor terug kregen. Stands kostten miljoenen dollars terwijl er steeds minder bezoekers op afkwamen waar de industrie wat aan had. Lees: te weinig retail en journalisten, te veel bloggers.
Om een totale ontploffing van de E3 voor te zijn besloot organisatie ESA hun event een stuk compacter te maken en het voortaan de E3 Media and Business Summit te noemen. Weg was het Convention Center, weg was de maand juni; enter de Barker Hanger op Santa Monica AirPort en enkele hotels in de omgeving van Santa Monica. Dat alles vond plaats in de maand juli. JJ was erbij, en vond het op een vreemde manier verfrissend. Maar hij zag ook in dat deze kleinschalige aanpak geen zoden aan de dijk zou zetten.



"Het was de meest weirde E3 waar ik ooit ben geweest. In positieve zin. Volgens mij was ik met Jan samen. We sjeesden van luxe hotel naar luxe hotel om daar in lobby's en hotelkamers demo's te krijgen van een game. Terwijl er ook gewoon normale, vakantie vierende gasten waren! Ik kan me nog levendig de demo van Fable 2 of 3 herinneren met Peter Molyneux. In een hotel kamer. Hij op een stoel naast de tv, ik op het bed met nog twee andere journalisten erop. Mega awkward, maar ook zeer privé. Het gaf me de mogelijkheid om echt met developers te praten. Er waren maar een paar duizend journalisten aanwezig en dus had iedereen tijd. Terwijl je normaliter bij E3 een van de velen was en blij moest zijn met één korte vraag. Opeens kon ik een kwartier met Molyneux ouwehoeren. In de lobby's en bij de barren stonden de developers gewoon te chillen, je kon er zo op aflopen. Ik heb nog een frisdrankje gedronken met Peter Moore en Randy Pitchford. Nul stress. Nul haast. Maar goed, met geen stress en geen haast verkoop je geen games. Dat doe je met drukte en snel veel media langs je game voeren. Jan en ik wisten direct dat dit geen toekomst had, hoe chill het werken ook was zo. Die hangar waar de games speelbaar waren, dat was namelijk te sneu voor woorden. Triple A-titels hadden één console staan. Soms twee. Alsof je bij de Media Markt even een spel komt uitproberen."

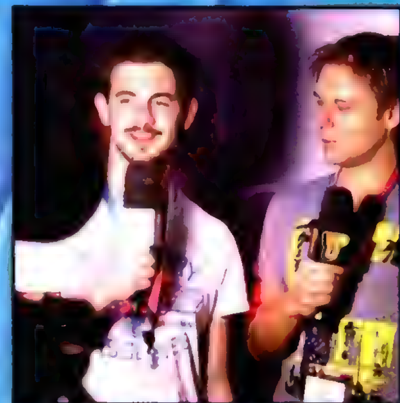
Een jaar later was dit initiatief al weer kapot. De bloggers waren weg, maar alle media ook. Publishers snapten dat dit niet werkte en kwamen weer bij elkaar, om anno 2020 weer uit elkaar te gaan. Partijen als Activision, PlayStation, EA, Xbox en Rockstar staan niet meer op de beurs. De saamhorigheid en solidariteit is weg.

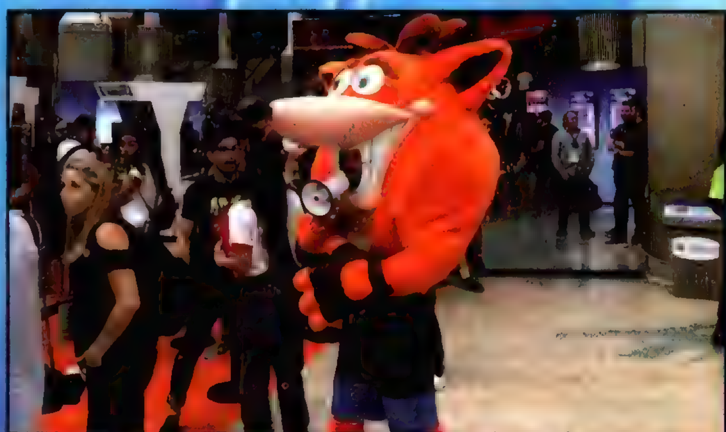


"Als blijkt dat publishers met de online events die we de komende tijd gaan zien ook een groot aantal gamers kan bereiken, dan is de dure E3 klaar. Een pure consumenteneditie is leuk, maar PAX kan dat beter. En een kleine editie zoals in 2007 en 2008, dat is niet meer van deze tijd. Ik ben blij dat ik niet in de schoenen van de ESA sta..."









FOTOMOMENTJE





Op een van mijn eerste E3's heb ik als beginnend gamejournalist dit boek van een balie gepakt (excuses als dat niet de bedoeling was). Ik heb het gelezen... en er klopt geen hol van.

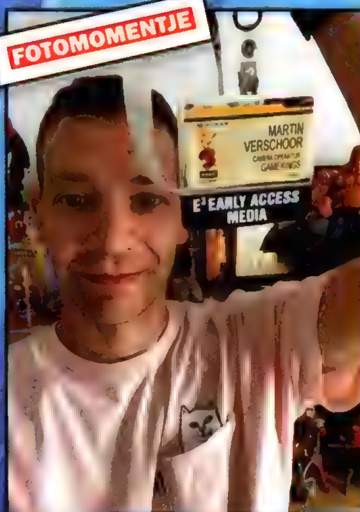
FOTOMOMENTJE





Ik kwam een prachtig Mortal Kombat-olieschilderij tegen in Santa Monica, die ik heb laten signeren door Ed Boon himself op de beursvloer. De vetste zelf geregelde goodie ooit.

FOTOMOMENTJE





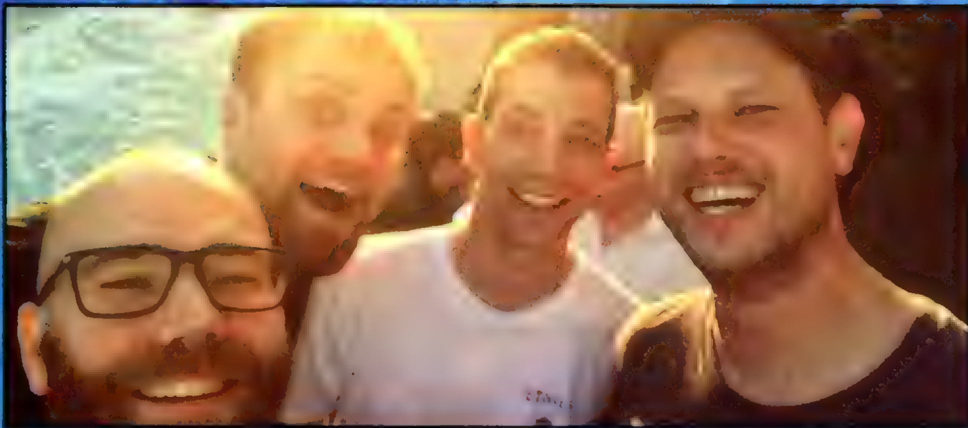
2006 was m'n allereerste, ik mocht mee als 'camera-operator' voor Gamekings. Daarna heb ik ze bijna allemaal mee mogen maken... mooie dingen!

FOTOMOMENTJE





Heel eerlijk, ik herinner me de editie niet meer. 2007? En de game 'Gun' ook niet echt. Een western of zo? Deze bizarre afgesneden oor-goodie scoort echter wel nog regelmatig het gewenste effect.



DE VETSTE E3 OOIT VOLGENS DE PU-REDACTEUREN



Mijn vetste E3? Tja, dat blijft dan toch de eerste, die ik in 1995 bezocht, om onder andere Killer Instinct te spelen. Maar die van 2001 was ook niet verkeerd, met dat gigantische over-the-top Xbox-feest waar onder andere Moby en Garbage voor de muziek zorgden.



Mijn eerste E3 was in 2013 en sindsdien ben ik verslaafd! De E3 zelf was alles wat ik er van verwacht had; de persconferenties waren magisch, en ja, ook ik heb het tapijt toen voor het eerst gekust. Dat is een soort bizarre traditie geworden! Maar ook het PU-team was fantastisch, met 'koken zonder te kijken' als hoogtepunt. Ik stond toen achter de camera en heb werkelijk gehuild van het lachen!



Je eerste E3, die vergeet je nooit meer. Voor mij was dat in 2001 en ik bracht veel tijd door op de parking tegenover de eigenlijke beursgebouwen waar uitgever GODgames een thrashy camping had opgetrokken AKA, 'The Promised Lot', AKA 'Hell, Texas'. Met een barbecue naast een podium waar strippers en lokale psychobilly-bands hun ding op deden, de boothbabes meer tatoeages dan textiel telden en waar ik in zo'n zilveren Airstream-caravan voor het eerst de originele Max Payne gedemonstreerd kreeg. Ik zat in een schraal hotel, moest mijn stukken in een internetcafé een mijl verderop gaan doorsturen en in die buurt kon die nachtelijke wandeling wel 's op een intense thriller uitdraaien. Ik herinner me ook nog een handeltje in tickets voor afterparty's. Je ruilde twee SEGA-tickets voor een van Sony en twee daarvan voor de toen legendarische pre-#metoo-feestjes van Eidos. De E3-meta, zeg maar.



Ik denk dan metéén aan de E3 die me ontmaagde, in 2006, toen ik gewoon nog stagiair was en in LA de allereerste Baklap TV opnam met Maarten. Hij was zo onder de indruk van de beurs dat hij het tapijt kuste! Verder zag ik er de eerste Gears of War voor het eerst in actie, heb ik mezelf de Nintendo-persconferentie binnen geluld – die toen nog in het legendarische Kodak Theatre was (nu het Dolby Theater genoemd, waar de Oscars worden gehouden) –, keek ik met gefronste wenkbrauwen naar de onthulling van de Wii en verbleven we in een fancypancy hotel op Sunset Boulevard. Oh, en ik vergeet nooit meer het feestje waar Wolfmother optrad en twee seconden nadat ik een drankje liet vallen er een Mexicaan op z'n knieën ging om het schoon te boenen. Okay, dat was natuurlijk zwaar niet okay, maar als het jonge knaapje dat ik was had ik wel het gevoel dat ik gearriveerd was.









De vetste E3 die ik heb meegemaakt was die van 2013. Het betrof mijn tweede E3 en het jaar dat de PS4 en de Xbox One werden getoond. Op alle vlakken was dat het allerbeste jaar, met zoveel nieuwe dingen om te ontdekken en te zien! Het was ook het hoogtepunt qua crew in Los Angeles, met Maarten, Ward, Wouter, Jan, Florian, Jurjen Bakker en Ed als geheimzinnige opdrachtgever. We zaten in Hollywood Hills in een huis met een echt middeleeuws harnas, een lekker zwembad in de tuin en een megagroot uitzicht op de legendarische Hollywood-letters. En dan heb ik het nog niet eens over de feestjes gehad, want dat was dat jaar ook crazy. Over het World of Tanks-feestje en vooral de dronken escapades van de crew achteraf kan ik wel een Ted Talk beginnen...

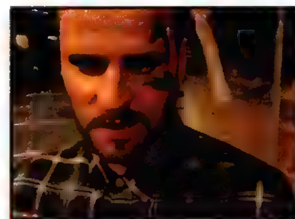




Damn, dit is graven hoor. Maar ik denk dat ik ga voor de E3 van 2003, waar ik zes uur in de rij stond voor de demo van Half-Life 2. Ik had toen nog niet door dat je als pers een afspraak kon regelen. Maar de demo was het zes uur wachten meer dan waard. En tijdens die E3 had je volgens mij ook de meest megalomane Sony-party ooit. Waarbij ze een hele straat downtown hadden afgehuurd en ponder George Clinton (mijn held) optrad. De meest bizarre en indrukwekkende locatie ooit.



Mijn vetste E3? Elk jaar was op zijn eigen manier dik, maar ik kan me de E3 van 2010 nog goed herinneren. Dat was het jaar dat Black Ops uitkwam en Activision het hele Staples Centre had afgehuurd om daar back-to-back optredens van Eminem, David Guetta, Rihanna, Usher, N.E.R.D., Will.I.AM, Jane's Addiction, Chris Cornell, Deadmau5 en Travis Barker rond onze oren en ogen te slingeren. En de E3 van 2015 (volgens mij) toen ik Simon Zijlemans ineens kwijt was en hem daarna weer volledig geschminkt en iets wat aangeschoten tegen het lijf liep... dat was lachen. Oh, en die ene keer dat Raf ons meenam naar een porno-set in de tuin van de drummer van de Ramones! Ghe, hoe kan ik die nou vergeten? »







DE GROOTSTE E3-ZONDE VAN DE PU-REDACTEUREN


Meerdere keren vroege afspraken 'gemist' op E3, in verband met de iets te gezellige avond daarvoor.


Omdat het altijd zo hard werken en weinig slapen is, daar in LA, ben ik echt bij de meest boeiende presentaties in slaap gesodemieterd. De ergste waren nog wel Mafia 2, waar toen een enórme hype voor was, en, JAWEL, Cyberpunk 2077. Bij de laatste lag ik op de schouder van een of andere hoge pief van Ubisoft te kwijlen. Classy!


In 2014 liep een irritante dude van IGN USA tegen me aan terwijl hij cool aan het bellen was en hij keek me daarna ongelooflijk verwaand aan. Die middag zag ik hem samen met zijn collega's bij de bekende hotdog stands, en ik ben er een soort semi naast gaan staan. De chick van de hotdogs dacht dus dat ik bij de groep hoorde en gaf me twee hotdogs, en de dude heeft afgerekend. Sorry, not sorry!


Iedereen weet nog wel de Awk-Ward-aflevering waarin een boothbabe (wat was dat ook alweer?) wel héél nadrukkelijk met me sjanste terwijl ik aan het filmen was. Ik hoor tot de dag van vandaag nog wel eens iemand vragen of daar ooit iets was gebeurd. Ik knipoog altijd en houd me wijselijk stil, maar dat is alleen omdat ik daarna gewoon, heel saaitjes, ben weggelopen, omdat ik een afspraak behind closed doors had. *knipoogt*




Het jaar dat Activision meer artiesten over het podium van de LA Lakers-arena jaagde dan een gemiddelde Lowlands. Op zich al een onvergetelijke avond, die er nog beter op werd toen ik samen met Simon en enkele andere concullega's 'toegang kreeg' tot een privé-loge, daar een goed gevulde bar ontdekten en die vervolgens helemaal leegplunderden.


Het domste dat ik ooit in mijn leven heb gedaan, is dit: ik liet Miyamoto na een interview wat game-cartridges van mij signeren (o.a. de goudkleurige NES-versie van Zelda), om die gesigneerde games later voor een paar tientjes te verkopen aan een verzamelaar. Ik zou het geld toen wel nodig gehad hebben, maar toch... zo stom, zo'n zonde.


In de gloriejaren van de E3 (2003-2010) draaide alles om de feesten 's avonds. En dan met name die van Sony. Daar kreeg je per medium een of twee kaarten voor, en je was altijd met meer. Van oud-redacteur Dre leerde ik dat je gewoon naar de balie moest gaan en binnensmonds je naam moest zeggen. Dan gingen ze op een lijst zoeken. Op dat moment wees je gewoon met je vingers een naam aan en sprak die naam wel duidelijk uit. Zo kwam ik twee jaar op rij binnen op naam van een journalist van Gamer.nl.





EN TOEN WAS HET TOCH NOG EEN BEETJE E3

PLAYSTATION: THE FUTURE OF GAMING

Was het dan helemaal niks, nada, niente met de E3-vibe dit jaar? Was het echt keihard cold turkey gaan als gamer? Was er toch niet ergens iets wat een beetje aanvoelde als de excitement die wij elk jaar in Los Angeles ervaren? Ja, dat was er. En het heette PlayStation: The Future of Gaming.



Nieuwe games zijn altijd vet om te zien, maar je ligt er niet echt wakker van, tenzij het om iets als een nieuwe GTA of Cyberpunk 2077 gaat. Maar de eerste blik op een nieuwe console en bijbehorende games, dat blijft altijd een ding. Niks is toffer dan de eerste blik op de nieuwe graphics en gameplay die jou de komende zeven jaar gaan bezig houden.

De strijd tussen Sony en Microsoft is momenteel bikkelhard. Het zijn net twee cowboys die in de stoffige Main Street een duel uitvechten. Wie trekt het eerst zijn wapen en wie schiet echt raak? Om in deze analogie te blijven hangen; het was Xbox dat de eerste schoten loste. Al maanden terug lieten ze de Xbox Series X zien, plus de eerste games, met als eyecatcher Senua's Saga: Hellblade 2. In de maanden die volgden vertrok Sony geen spier en hield de consoleboer het pistool min of meer in het holster (met het logo, de controller en een suffe tech-talk van Mark Cerny). Xbox schoot daarentegen nog wel een paar keer, maar niet echt raak (de Inside Xbox in mei). Alsof het vizier niet helemaal op scherp stond; Sony hield er slechts schaafwonden aan over.

Op donderdag 11 juni, om 22:00 uur in de avond, trok Sony dan eindelijk echt zijn Colt. En schoot. Wat ons betreft raak. Plots stak het oude E3-gevoel even de kop op. Het was voor gamers frustrerend dat Sony maar nauwelijks iets over hun next-gen-console vertelde, terwijl Microsoft dat wel deed. Maar 'elk nadeel heb zijn voordeel'. Iedereen keek nu enorm uit naar de reveal. Je merkte dat duidelijk op social media; er werd afgeteld, mensen konden niet slapen en er zaten al 50.000 mensen in de chat van de officiële stream, zes uur voordat de presentatie begon.

Het E3-gevoel werd nog groter toen Sony er een ouderwets lange 'E3-zit' van maakte. Waar State of Plays, Directs en Insides altijd een minuut of 25 zijn, daar duurde PlayStation: The Future of Gaming ruim een uur. Met weinig gelul, een gelikte presentatie, 28 games en de fraaie reveal van de nieuwe console, gaf Sony ons weer even een snufje E3. Even dacht je alleen aan games. En dacht je inderdaad aan de toekomst, waarin de

"DE STRIJD TUSSEN SONY EN MICROSOFT IS MOMENTEEL BIKKELHARD. HET ZIJN NET TWEE COWBOYS DIE IN DE STOFFIGE MAIN STREET EEN DUEL UITVECHTEN."

PlayStation 5 mogelijk in je huis staat te spinnen. Droomde je even van het moment dat je met de nieuwe Horizon of Resident Evil aan de slag kon... Dat noemen wij: mission accomplished.

Nee, de strijd is niet gestreden. Xbox komt begin juli nog met grote first-party games. Hopelijk pakken ze dan ook uit, ze hebben nu in ieder geval een voorbeeld. Hoe dan ook hebben we sinds donderdagavond 11 juni op de redactie zin aan het next-gen-avontuur. En dat gevoel had Xbox bij ons nog niet teweeggebracht. Ja, Game Pass is waanzinnig, maar daar kopen we geen nieuwe console voor. Dat doen we voor games die nú niet mogelijk zijn.

Sony gaf ons dus een uur lang dat fijne E3-gevoel. En meteen merkten we weer hoezeer we het event in Los Angeles missen...



DAAR IS 'IE DAN: DE PLAYSTATION 5

Duidelijk een Sony-ontwerp. Minder bonkig Amerikaans als de Xbox Series X. Wat meer curvy en sexy. De witte kleur is verrassend (en wat besmettelijk), en liggend vinden we de console niet op zijn mooist. Komt in een versie met én zonder diskdrive. We moeten dit futuristische ontwerp even op ons laten in werken, en nog even goed naast de tv inbeelden (is het al tijd om onze tv-meubels te schilderen?). Nog geen finaal oordeel dus. »



PU'S TOP 11 GAMES OP PLAYSTATION 5



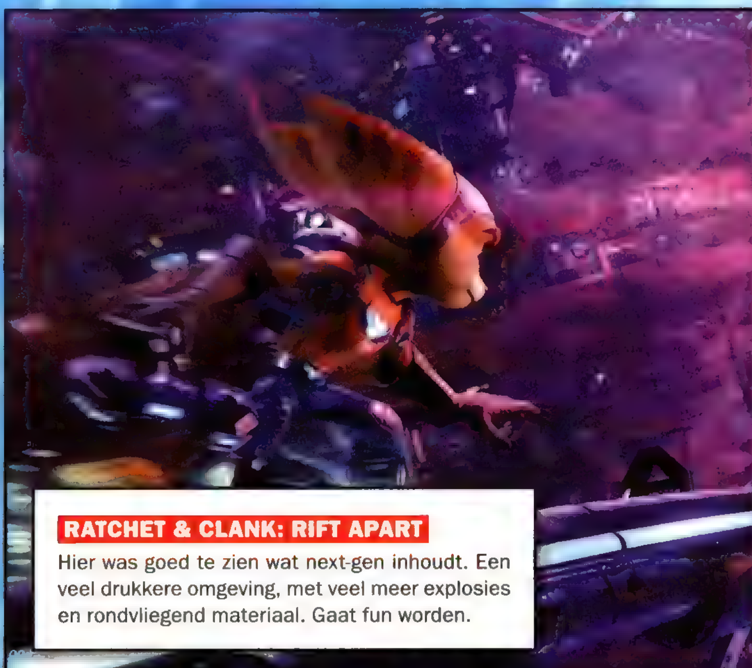
DEMON'S SOULS

De geruchten bleken waar. De remake is in productie. En we moeten hem hier wel neerzetten omdat Samuel anders onmiddellijk in hongerstaking gaat.



GRAN TURISMO 7

Godzijdank met een campaignmodus erin. Leuk dat online gedoe, maar we willen 1.000 auto's bestaande uit 123.178.359 polygonen verzamelen. Gran Turismo hoort gewoon bij de launch van een nieuwe PlayStation.



RATCHET & CLANK: RIFT APART

Hier was goed te zien wat next-gen inhoudt. Een veel drukkere omgeving, met veel meer explosies en rondvliegend materiaal. Gaat fun worden.



PROJECT ATHIA

Geen Final Fantasy XVI, waar iedereen vanuit was gegaan, maar een nieuwe IP van Square Enix. Natuurlijk weten we nu nog weinig, maar de beelden waren fraai genoeg om deze op ons verlanglijstje te zetten.



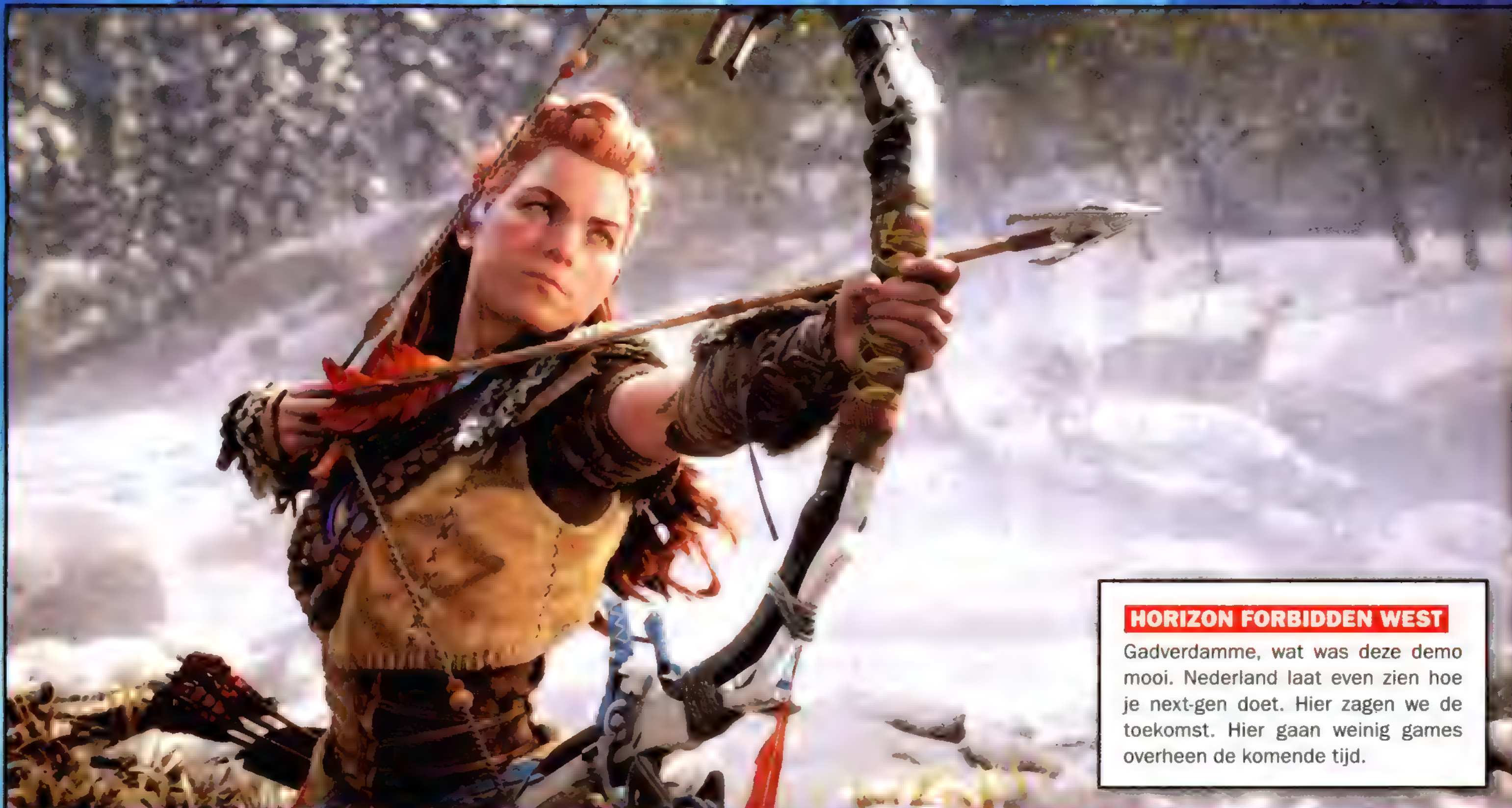
RESIDENT EVIL VILLAGE

Zag er hemeltergend goed uit. Dit soort gruwelijk kleine details kunnen niet op de current-gen. En dat is het enige dat we willen in deze horror-survivalgame. Nog engere omgevingen...



PRAGMATA

Wat het was of wat we hier zagen, weet niemand, maar dat gebeurt wel vaker bij Japanse games. Capcom had ons hier toch goed te pakken. Laat maar komen.



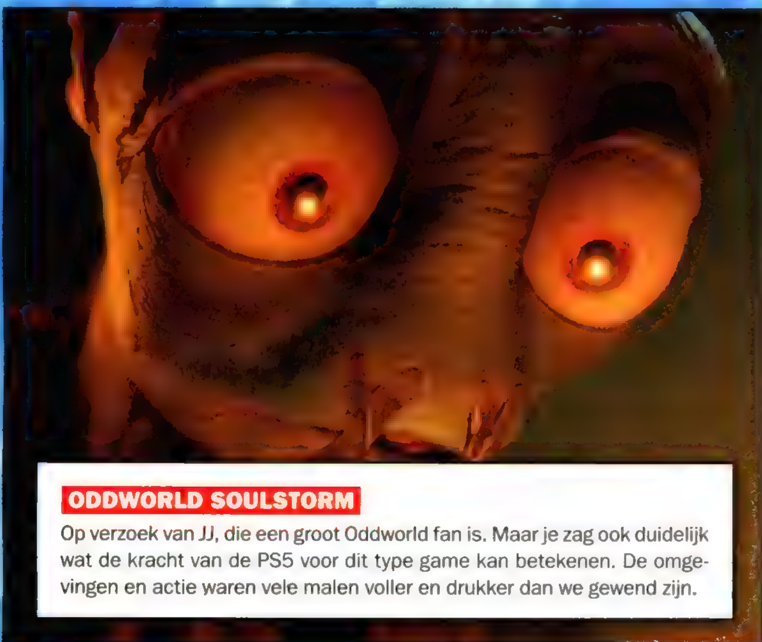
HORIZON FORBIDDEN WEST
Gadverdamme, wat was deze demo mooi. Nederland laat even zien hoe je next-gen doet. Hier zagen we de toekomst. Hier gaan weinig games overheen de komende tijd.



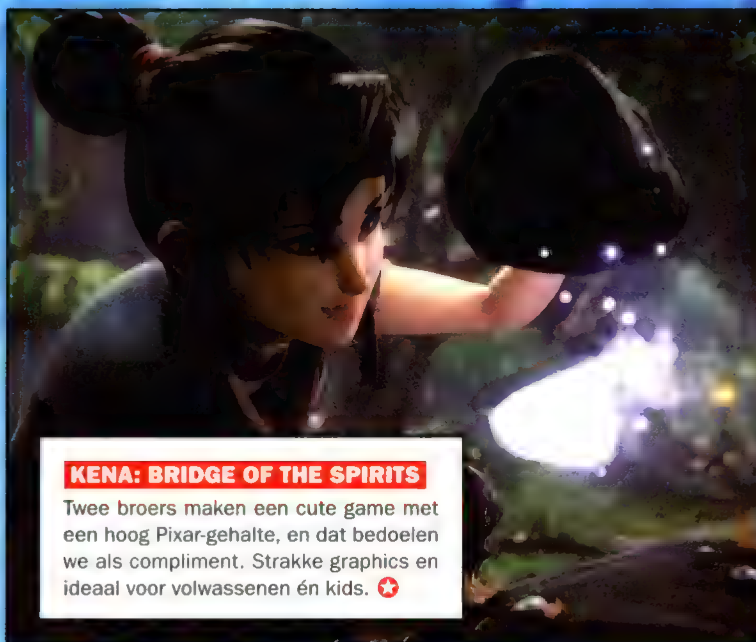
GHOSTWIRE: TOKYO
Van de makers van Evil Within hadden we een wat duisterdere game verwacht. Maar het verlichte beeld van Tokyo en de mysteries die we zagen ontvouwen, intrigeerden.



HITMAN 3
Deze moet van Martin op de lijst. En toegegeven, de beelden vanuit Dubai waren fraai. Het zag er duidelijk anders uit dan de current-gen Hitman en dat biedt ook mogelijkheden voor nog straffere kills.



ODDWORLD SOULSTORM
Op verzoek van JJ, die een groot Oddworld fan is. Maar je zag ook duidelijk wat de kracht van de PS5 voor dit type game kan betekenen. De omgevingen en actie waren vele malen voller en drukker dan we gewend zijn.



KENA: BRIDGE OF THE SPIRITS
Twee broers maken een cute game met een hoog Pixar-gehalte, en dat bedoelen we als compliment. Strakke graphics en ideaal voor volwassenen én kids.

CATAWIKI TELT JE WINST UIT

PURIJSBEPALING MICHELS MICRO

Gloednieuw en speciaal voor de échte verzamelaars: we hebben vanaf nu onze eigen taxatierubriek! Diana van Catawiki gaat maandelijks een kneiterindrukwekkende collectible onder de loep nemen en er een prijs op plakken. Eénmaal, andermaal…



MICHEL MUSTERS
GAME BOY MICRO FAMICOM EDITION

Ik ben helemaal niet meer van de beeldjes en special editions, want mijn kantoor annex gamekamer barstte op een gegeven moment uit zijn voegen. Het grootste gedeelte heb ik dan ook weggegeven. Maar qua games en consoles heb ik nog genoeg pareltjes staan, waaronder een speciale Game Boy Micro die in Japan werd gelanceerd om het twintigjarige bestaan van de Famicom (oftewel de NES) te vieren.
Dit kleine hebbedingetje stond lang geleden voor een paar tientjes op een Japanse importsite te koop, geheel eerstehands. Tegenwoordig staat hij voor honderden dollars op de bekende verkoopsites, dus volgens mij heb ik er goed aan gedaan! Maar goed, dat weet jij vast beter, Diana!



DIANA'S TAXATIE

Zo, Michel, dit is inderdaad een mooi pronkstuk in je verzameling. De gameboy Micro is sowieso al erg verzamelwaardig. Hij werd gereleased zeven maanden nadat de Nintendo DS met revolutionaire verbeteringen op de markt kwam, en daardoor is de Micro eigenlijk een beetje geflopt. Ook omdat er alleen Gameboy Advance-spellen in konden en hij dus niet backwards compatible was, waren er naast het formaat weinig voordelen. Destijds zijn er daarom weinig van verkocht en dat is voor de verzamelwaarde altijd goed. Er zijn een aantal limited editions van de Micro gemaakt, onder andere deze Famicon edition ter gelegenheid van het 20-jarig bestaan van Super Mario. Er vanuit gaande dat je de rest van de doos ook hebt en die er net zo netjes uitziet, taxeer ik dit item op 350-400 euro!

EVEN VOORSTELLEN: DIANA VAN CATAWIKI!



- **Wat is Catawiki?**

Catawiki is het meest bezochte, door experts samengestelde online verkoopplatform in Europa voor verzamelobjecten, kunst, design, sieraden, horloges, oldtimers en meer. Elke dag selecteren de 200 interne experts van Catawiki zorgvuldig de beste objecten om te veilen, zodat mensen gemakkelijk speciale objecten kunnen ontdekken en kopen die hen helpen hun passies te vervullen.

- **Wat is je taak bij Catawiki?**

Mijn taak is het zorg dragen voor de kwaliteit van de veilingen van de videogames en computers. Onze aanbieders bieden kavels aan en ik kijk deze na op onze richtlijnen en juistheid, bijvoorbeeld of de tekst klopt bij de foto's en de info compleet en correct is. Verder onderhoud ik contact met aanbieders en bieders en ben ik regelmatig te vinden op retro-gamebeurzen in de Benelux.

- **Wat heb je zelf met games?**

Veel! Ik ben zelf ooit begonnen met spelen en verzamelen door een Game & Watch die ik van mijn tante kreeg en eigenlijk ben ik nooit gestopt. Ik verzamel zelf hoofdzakelijk dingen van Nintendo en dan voornamelijk limited edities van consoles. Verder verzamel ik gesealde games (naast een open speelbaar exemplaar). Ik heb eerst jaren een website en fysieke gameshop gehad en daarna ben ik bij Catawiki gaan werken. Dus net zoals een PU-redacteur heb ik van m'n hobby een ware droombaan kunnen maken!

- **Wat is het meest bizarre/opvallende object dat je ooit hebt getaxeerd?**

Zondermeer de Limited Edition Zelda-box van Minish Cap. Er zijn er wereldwijd maar 300 gemaakt en bij elke zit ook een genummerd certificaat. Het wordt een beetje gezien als de heilige graal van videogames verzamelen. Gelukkig heb ik er zelf ook een… waar ik heel trots op ben. De waarde van zo'n set ligt op dit moment rond de 3.500-3.750 euro!

DIANA'S DINGETJE



Deze maand kwam ik een Game & Watch - Multi Screen - Zelda tegen in de veiling die een hamerprijs van 165 euro heeft gegenereerd. Vanaf 1980 tot 1991 heeft Nintendo de Game & Watch LCD geproduceerd en wereldwijd verkocht. Deze werden oorspronkelijk ontworpen door **Gunpei Yokoi**.
Het was eigenlijk de voorloper van wat later de Gameboy Classic zou worden. Met het verschil dat je bij deze Game & Watch geen games kon verwisselen. De Game & Watch betekende voor Nintendo echt een eerste doorbraak op de videogamemarkt en tegenwoordig worden ze veel verzameld.
De waarde wordt mede bepaald door de aanwezigheid van de originele verpakking, maar ook of er nog een goed sluitend klepje op zit (deze zijn kwetsbaar), of het batterijklepje aanwezig is, of het serienummerstickertje er nog op zit en de algemene staat ervan zijn van belang. Al met al is dit een zeer verzamelwaardig item, niet alleen voor de verzamelaars van Game & Watch, maar natuurlijk ook voor Zelda verzamelaars.

BRING IT ON, "ALL STARS"

Mei was een meesterlijke maand voor PU's Twitch-kanaal, met onder andere het epische CoD Warzone-toernooi én bijna elke vrijdag een Super Deluxe Stream waarin veel werd gebabbeld met speciale gasten.

Going for that win, boys! Famous last words van PasNestCoque en Rozenbeek net voordat wij startten aan het tweede PU Warzone-toernooi. Vol goede moed en na minutenlang met elkaar Warzone te hebben gespeeld dachten wij, de Baklapbakkers, even het PU Allstars-team voorbij te streven in de ranglijst... Nope! Die bazen gingen als een geoliede machine tekeer en eindigden flink hoger dan het eerste toernooi. Wij daarentegen... tja, daar hebben we het voorlopig niet meer over. Tjeerd, Cody en Enno hebben met hun 'Hyena Tactics' ons even laten zien hoe het moet. Wanneer is de rematch, Hyena boys? Ik heb geoefend.



Een aquarium in beeld, "koffie", goede muziek en een hoop geouwehoer; dat is de Super Deluxe vrijdagmiddagstream. Beetje in de chat chillen met de heren en speciale gasten zoals SpaceKees, Arie Koomen en een of andere dude met een baard in Georgië is alles wat je nodig hebt na een week thuiswerken of school. Als het beeld van Mons dan ook nog eens onder het aquarium staat, dan kun je toch aan niets anders denken dan 'een spons diep in de zee'?



Oh en Enno, als je in de chat zegt dat je ooit auditie hebt gedaan voor een Andrelon-campagne, dan vraag je er gewoon om.



Als je het twitch kanaal nog niet volgt, doe het dan nu want het wordt alleen maar toffer. Ik zie je wel in de chat verschijnen! ✖

PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

TERUG IN VORM GEVOUWEN?

Vorige maand, op 14 mei, werd 'ie aangekondigd. En volgende maand, op 17 juli, kunnen we 'm alweer spelen: een heel nieuwe Paper Mario! Jurjen bekeek de trailer met een grote grijns, ook al weet hij ook wel dat de reputatie van de Paper Mario-serie zich momenteel op een dieptepunt bevindt.









De vorige Paper Mario had als subtitel Color Splash, verscheen op 7 oktober 2016 voor de Wii U en werd verreweg het slechtst verkochte deel in de serie. Die game had dan ook wel een paar dingetjes die niet zo goed uit de verf kwamen als in eerdere Paper Mario-games. Met name het vechtsysteem, waarin je vanaf het touchscreen van de Wii U-controller speelkaarten in beeld moest slepen om aanvallen uit te voeren, was irritant en overduidelijk geforceerd geïmplementeerd om het nut van de Wii U-GamePad te bewijzen. Zonder daar in te slagen.

Toch beschouw ik het doorlopen van Paper Mario: Color Splash als een van de hoogtepunten uit mijn gamend bestaan. Dat komt door hoe ik de game toen beleefde.

Ik was pas gescheiden, en moest nog wat wennen aan de situatie waarin ik mijn kinderen (destijds 6, 8 en 10 jaar oud) de ene week wél en de andere níet bij me had. In de week waarin ik ze wél had, speelde ik elke avond een stukje van Color Splash, waarbij mijn jongens meeleefden en aanwijzingen riepen. Het voelde warm en waardevol, om zo met zijn viertjes die game te beleven. Samen.

Wat hébben we samen gelachen om Morton met zijn stomme hamer, wat genoten we van die sprankelende, kleurrijke, van papier en karton geknutselde omgevingen, vol grappige geheimen, wat waren we blij als we ontdekten dat je – bijvoorbeeld - ergens een ventilator neer kon zetten om een deel van de papieren achtergrond weg te blazen, en wat waren we verbaasd toen Luigi aan het eind nog even kwam helpen – in een kart nog wel! Om mee over een regenboogbrug te rijden! Wauw!

Het waren mooie avonden, waarop ik op een gegeven moment zelfs de lol van dat stomme vechtsysteem wel ging inzien - ik liet mijn kids in beurten de gevechten doen, kon ik weer even een slokje bier nemen.

BESTE DELEN

Eind 2019 kreeg mijn zoon Samuel (13 inmiddels) zijn eigen GameCube – die Nintendo-console die vijf jaar voor zijn geboorte verscheen – en



JE VIJAND



Godzijdank is je grote vijand in deze Paper Mario dit keer niet alwéér Bowser, maar... Olly! Deze kwaadaardige koning heeft prinses Peach in Origami veranderd, haar kasteel gestolen en met papieren linten verzegeld, en ondertussen ook nog eens Bowser opgevouwen. Aan jou de taak om elk van de linten te volgen naar unieke gebieden, om ze aan het eind van elk gebied door te knippen en aldus het kasteel van Peach te bevrijden.





"DEZE PAPER MARIO WORDT – VERTROUW ME NU MAAR – IN ELK GEVAL BÉTER DAN COLOR SPLASH."

gingen we op zoek naar de vele leuke games die je er nu tweedehands, tegen zachte prijsjes, voor kunt kopen. Zoals Pokémon Colosseum voor een tientje, en Metroid Prime voor nog minder. "O wacht, Paper Mario: The Thousand Year Door," zei ik toen, "díe zou je eens moeten spelen. Die is echt nog stukken beter dan Color Splash."

We zochten hem op in online-retro-game-winkeltjes, maar de prijzen vielen tegen: goedkoper dan € 98,95 hebben we 'm niet gezien. Wat ook wel aangeeft dat er meer mensen op zoek zijn naar een werkelijk meesterlijke Paper Mario-ervaring.

"Nou ja," zei ik. "Misschien komt er nog eens een remake voor de Switch." Om vervolgens aan mijn zoon uit te leggen waarom Paper Mario 64 en – meer nog – Paper Mario: The Thousand Year Door nog steeds de beste delen uit de serie zijn.

Ik vertelde over de werelden in die games, die ook werkelijk wérelden waren. Dus niet zoals in Color Splash: een wereldkaart met daarop stippen die toegang bieden tot opzichzelfstaande omgevingen, maar gebieden die allemaal met weggetjes aan elkaar verbonden zijn om samen een échte wereld te vormen.

En ik vertelde hem over de grappige, unieke partners die je in The Thousand Year Door helpen, en de belangrijke rol die deze partners speelden tijdens gevechten, omdat ze elk hun eigen unieke moves met zich meebrachten.

Zouden we ooit nog eens van zo'n werkelijk goede Paper Mario kunnen genieten?

Onze hoop steeg toen begin 2020 op internet geruchten van een The Thousand Year Door-remake spraken. Zou het dan toch?

En toen verscheen in mei dus opeens die trailer van de Origami King!

BETER DAN COLOR SPLASH

Ik heb die trailer en wat andere filmpjes (waaronder een Chinese trailer met interessante info) drieënzestig keer bekeken, en durf op basis daarvan het volgende wel te concluderen: de Origami King laat je weer op avontuur gaan in één grote, onderling verbonden wereld, de partners zijn terug om je bij te staan tijdens gevechten en deze Paper Mario wordt – vertrouw me nu maar – in elk geval béter dan Color Splash.

Wél zet ik nog wat vraagtekens bij het vechtsysteem, dat dit keer blijkbaar werkt met vijanden op roteerbare cirkels... Zo erg als dat slepen met kaarten zal het niet worden, maar het lijkt me wel iets dat gaandeweg de game snel kan gaan irriteren. En zo zag ik in de trailer nog wel wat dingetjes die me doen vermoeden dat Origami King het hoge niveau van Thousand Year Door niet helemaal gaat halen. Zo waren de partners wel érg voorspelbaar – een Bob-omb, een Koopa, een Toad, kom op Nintendo! – en zag ik iets te veel gimmick-achtige voertuigen (soms letterlijk) voorbij vliegen. Al was die verschijning van Luigi in zijn kart natuurlijk wel weer vet.

Man, ik kan niet wachten hier weer samen met mijn mannen aan te beginnen!

En breng die remake van The Thousand Year Door dan volgend jaar maar uit.



weetje • weetje

Net als Color Splash wordt ook Origami King weer naar het Nederlands vertaald.

JE VRIENDIN



Aan het begin van de game krijg je gezelschap van een nieuwe vriendin... Olivia! Deze zal je de rest van de reis vergezellen en van adviezen voorzien, zoals dat emmertje in Color Splash dat deed. Daarnaast geeft ze Mario uitvouwbare armen waarmee hij geperforeerde delen van de spelwereld naar zich toe kan trekken om dit uit de achtergrond te scheuren. Zo creëer je bijvoorbeeld een nieuwe doorgang naar de achtergrond, of een platform om springend een hoger deel te kunnen bereiken.



METROID PRIME 4

DIT KAN NOG WEL EVEN DUREN

Metroid Prime was een van de belangrijkste games van de zesde generatie videogames: het combineerde 't tijdloze avontuur van een Zelda-game met de first-person- en scifi-aantrekkingskracht van een Halo. Maar waar blijft toch dat beloofde vierde deel?!



Dit is natuurlijk geen Metroid Prime 4-screenshot!

E3 2017. 'Metroid Prime 4'. Ondanks dat er letterlijk alleen een logo getoond werd, ontplofte bijna heel 't gamend internet. Want wie had een continuatie van de legendarische Prime-games verwacht? Niemand; het centrale conflict van deze subserie (het muterende, zelfbewuste goedje Phazon) was immers in Prime 3: Corruption opgelost. Dat Prime 4 er dus aan kwam, was reden voor een feestje; er is immers geen enkele andere serie die 'first-person adventure' zo goed doet. Maar toen werd het stil. Meer dan anderhalf jaar stil. Tot in 2019 Nintendo opeens een verontschuldigend filmpje maakte: de ontwikkeling van Metroid Prime 4 (toentertijd uitgevoerd door Bandai Namco Singapore) bleek stroef en tegenvallend te zijn verlopen. Nintendo had dus besloten om al het werk te schrappen en opnieuw te beginnen. Of we nog effe langer wilden wachten...



weetje • weetje

Fans hebben lang gedacht dat de Prime-games niet canoniek waren, vanwege een uitspraak van geestelijke vader Yoshio Sakamoto. Tijdens de ontwikkeling van Other M zei hij bijna niets van de Prime-games af te weten, wat fans (mede door slechte vertalingen) interpreteerden als een officiële afwijzing van de subserie door 'papa Metroid'. Niets is echter minder waar.

VACATURE

Het goede nieuws? De doorstart zou worden opgepakt door Retro Studios, de originele ontwikkelaars van de Prime-games. Het slechte nieuws? Retro zou werkelijk met een schone lei beginnen, en zelfs tot op de dag van vandaag staan er nog vacatures open voor functies die bedoeld zijn voor Metroid Prime 4. Met andere woorden, Switch-bezitters zullen hun langverwachte scifi-epos waarschijnlijk pas in 2022 kunnen spelen; vijftien (!) jaar na de release van Prime 3. Maar zoals Miyamoto ooit zei: "Een uitgestelde game wordt ooit goed, maar een afgeraffelde game zal altijd slecht zijn." En het ziet ernaar uit dat ons wachten beloond wordt, want Retro heeft grote industrietalenten weten te strikken voor Prime 4, zoals creatievelingen Adad Morale (StarCraft: Ghost), Nicholas Wilson (Borderlands 3), Bryan Erck (Shadow of the Tomb Raider), Jhony Ljungstedt (Mirror's Edge) en Kyle Hefley (Halo). Een ding mogen we dus al zeker weten: qua design wordt Metroid Prime 4 echt absurd oogstrelend.

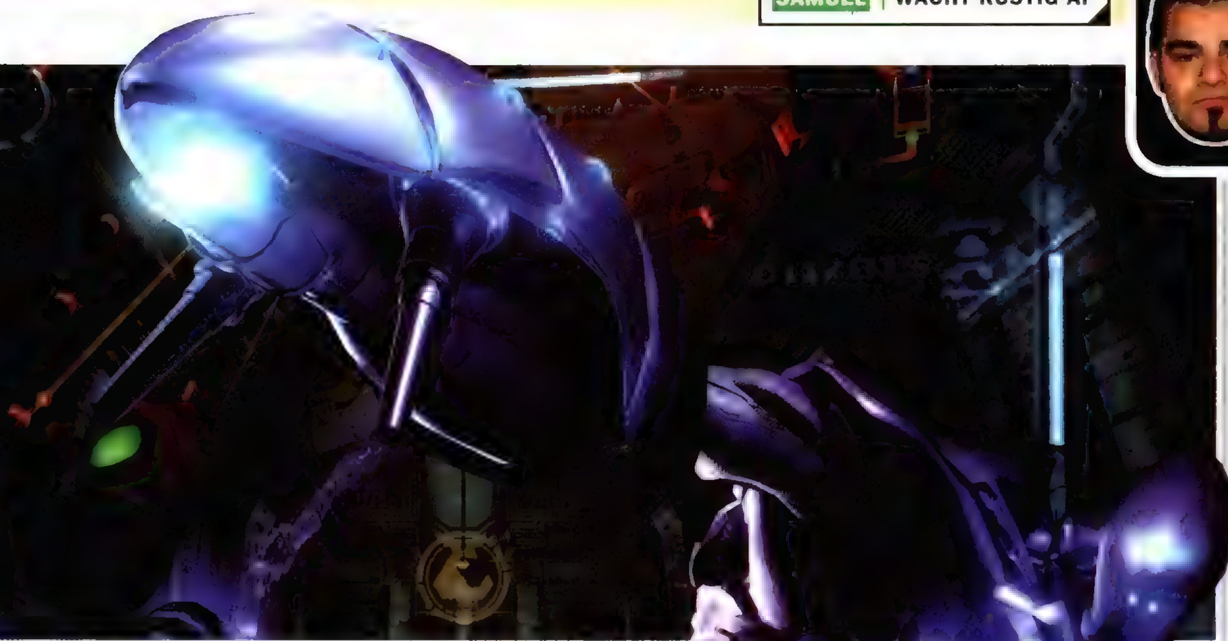
ACHTERVOLGD

Sinds dat logo drie jaar geleden heeft de wereld dus werkelijk nog geen jota van



Metroid Prime 3







weetje • weetje

Metroid is een van de weinige Nintendo-series met één groot, lang, doorlopend verhaal. De volgorde? Metroid: Zero Mission > Prime > Hunters > Echoes > Corruption > Federation Force > Samus Returns > Super Metroid > Other M > Fusion. Waar Metroid Prime 4 zich gaat bevinden? Waarschijnlijk ná Federation Force en vóór Samus Returns!

Metroid Prime 4 gezien. Toch mogen we enigszins een beeld schetsen van wat we van de game kunnen verwachten, onder andere dankzij geheime scènes uit vorige games. Wie die games 100% uitspeelt, zal zien dat Samus d'r ruimteschip achtervolgd wordt door een ander schip, die van vijandelijke premiejager Sylux. Ook 3DS-game Metroid Prime: Federation Force uit 2016 bevat een speciaal einde, waarbij we te zien krijgen hoe iemand een onderzoeksstation van de federatie infiltreert en een vers geboren Metroid steelt. De identiteit van deze dief? Sylux, baby. En gezien producent Kensuke Tanabe gezegd heeft dat Prime 4 een diréct vervolg wordt van 3, mogen we dus vrij zeker zijn dat premiejager Sylux de grote bad guy wordt.

SCANNEN

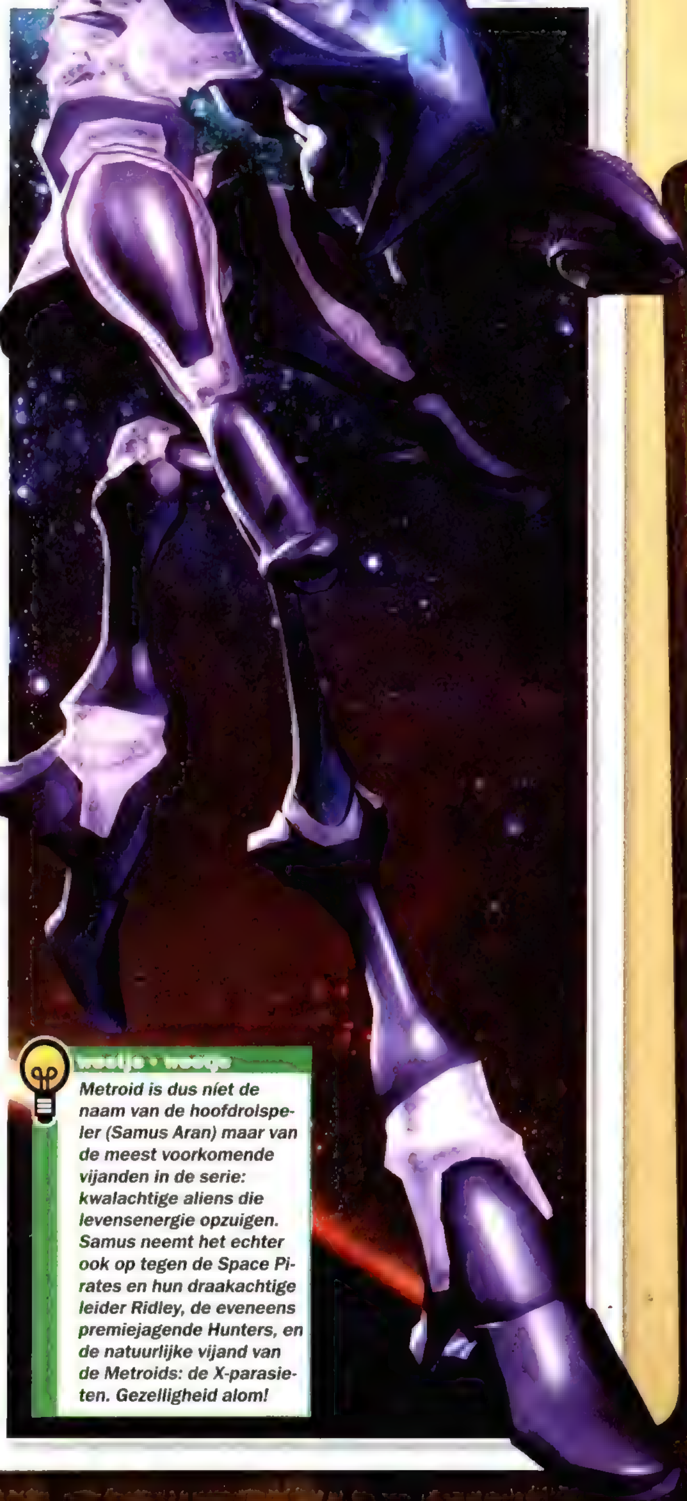
Wat Tanabe nog meer heeft laten vallen? Nou, dat zijn ideale Prime 4 teruggaat naar alles wat de eerste game zo goed maakt, in plaats van de ietwat misplaatste extravagantie van bv. Prime 3. Deel vier zal zich dus afspelen op één grote, open planeet (in plaats van meerdere kleine) waar je je continu geïsoleerd voelt, en waar de gameplay weer ouderwets draait om het vinden van het juiste pad én het neutraliseren van de dreigingen van de lokale flora en fauna. En de storytelling? Die wordt weer lekker minimalistisch; dus geen geouwehoer van oninteressante zijpersonages of tenenkrommende innerlijke dialogen. Nee, informatie zal weer, net zoals in Metroid Prime, gewonnen moeten worden door de omgeving te verkennen en vijanden te scannen. Tanabe sprak vervolgens ook over de implementatie van een unieke 'time-shifting mechanic', maar niemand die nog weet wat 'ie daar precies mee bedoelt.



ONHEILSPELLEND

Onze voorspelling? Metroid Prime 4 wordt een prachtig, gigantisch openwereld-avontuur op een onbekende, buitenaardse planeet, waar je opgejaagd wordt door een moordlustige en minstens net zo krachtige premiejager. Een die jou de schuld geeft voor de betreurenswaardige dood van zijn collega's (die in Prime 3 gecorrumpeerd werden door Phazon). En om van de planeet te ontsnappen zal je omgevingspuzzels moeten oplossen die tijdmanipulatie vereisen. Klinkt allemaal intiem, spannend en ontzettend onheilspellend: exact zoals Metroid hoort te zijn. En dat is maar goed ook, want Metroid Prime 4 móét een overdonderend succes worden. De jammerlijke waarheid is namelijk dat de serie, ondanks het kritische succes, commercieel altijd relatief teleurstellend is geweest; de gehéle franchise heeft in totaal zo'n 17 miljoen games verkocht. Ter vergelijking: The Legend of Zelda: Breath of Wild – deze énkele game, in plaats van de hele franchise – is daar overheen gegaan met bijna 17,5 miljoen verkochte exemplaren. Maak er dus asjeblieft iets geweldigs van, Retro! Wij wachten wel.





weetje • weetje

Metroid is dus níet de naam van de hoofdrolspeler (Samus Aran) maar van de meest voorkomende vijanden in de serie: kwalachtige aliens die levensenergie opzuigen. Samus neemt het echter ook op tegen de Space Pirates en hun draakachtige leider Ridley, de eveneens premiejagende Hunters, en de natuurlijke vijand van de Metroids: de X-parasieten. Gezelligheid alom!

DESTROY ALL HUMANS!

GRADDUS DEELT GECLASSIFICEERDE INFORMATIE

FOR YOUR EYES ONLY

CLASSIFIED

Vertrouwelijkheidsniveau Delta. STOP. Instructies aan Black Forest Games over de remake van Destroy All Humans! STOP. Bij weigeren of lekken van gegevens volgt ontslag, celstraf en/of anal probing. STOP. Kijk uit voor spionnen. STOP. Vooral die Graddus van Power Unlimited. STOP.

Beste Black Forest Games-medewerker,

Jawel: this is it. Jouw big break. Na vaporware als Giana Sisters en ehm, Bubsy: The Woolies Strike Back gaan de zijwieltjes eraf en mag je van ons, je uitgever die echt niet alleen maar wil meeliften met de huidige remaster-hype, aan de slag met een echte game. Een volwassen spel. De remake van Destroy All Humans!. Voor n00bs die deze PS2-cultklassieker niet kennen: hieronder een korte briefing + instructies over waar we als team wél, en absoluut NIET aan gaan sleutelen.
Als altijd geldt het FYEO-principe: For Your Eyes Only. Deel je deze info toch met derden, dan stoffen we hoogstpersoonlijk de A2 Racer-serie af en zorgen we ervoor dat je nooit meer ergens anders aan werkt.

Met vriendelijke groet,
THQ Nordic

ONDERDEEL ALFA 1.1: GAMEPLAY

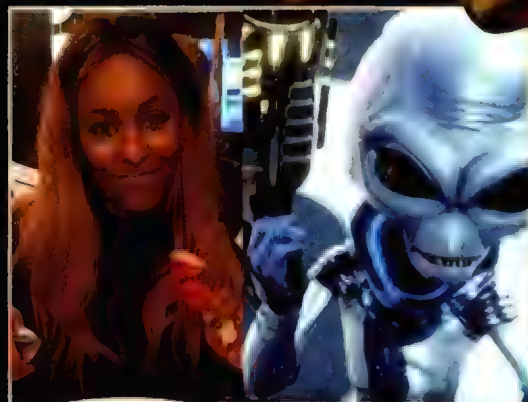
Het concept achter Destroy All Humans! is vijftien jaar na dato nog altijd uniek. Je kruipt eens niet in de schoenen van een militair of Spec Ops-dude, maar juist in die van de vijand: alien en allround mensenhater Cryptosporidium 137! Of Crypto-137 voor vrienden. Vergis je niet in het schattige uiterlijk van dit buitenaardse baasje - z'n humeur is erger dan dat van JJ na een verloren potje FIFA. En dat reageert 'ie af op ons, de mensheid. In zes kleine sandboxlevels creëer je chaos met je zapper en UFO. Leuk, maar crypto's coolste ability is gedachten lezen. Zo moet je op een plattelandskermis vol yokels en Trumpstemmers op zoek naar de domste persoon. Geen gemakkelijke opgave! Je slachtoffer (die aan niets anders dan haar beauty-behandeling kan denken) commandeer je vervolgens naar je UFO voor wat good-old anal probing. Maar echt. Deze game...
Anyway, lang verhaal kort: Crypto beweegt wat stroefjes, dus aan jullie de taak om hem te laten strafen en twee abilities tegelijk te gebruiken. Als je toch bezig bent, zorg er dan meteen voor dat die UFO gewoon naar boven en beneden kan zweven. Wel zo makkelijk tijdens intense gevechten met het leger.

- **Graag aanpassen: Moveset smoother maken, meer bewegingsvrijheid met de UFO.**
- **Met je tengels vanaf blijven: Crypto's mindreading en telekinetische powers.**

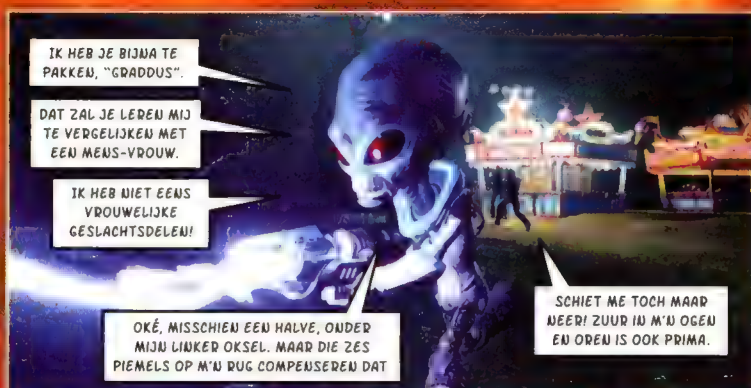


IS MIJN VRIENDIN EEN ALIEN?

Dat voorhoofd. Die gezichtsvorm. Die ogen. Oordeel zelf...







ONDERDEEL DELTA 2.25218: GRAPHICS

Destroy All Humans! is afkomstig uit 2005 en dat zie je. Kale omgevingen, houterige animaties en hoe groter je TV, hoe meer je het idee hebt naar abstracte pixelart te kijken. Dat moet anders. We stellen dan ook voor dat jullie de nieuwste grafische snufjes implementeren, waaronder ray-tracing en 8K-suppo...

Ach, wie houden we voor de gek. Deze remake ligt voor een zacht prijsje in de winkels, dus als we de resolutie wat omhoog schroeven en explosies net even meer OOOMPH geven, is het ook goed. Qua design is het origineel immers tijdloos, met z'n idyllische, Amerikaanse jaren '50 B-film sfeertje. Absoluut niet teveel aan kutten dus. Net als die duivelse grimas van Cryptosporidium 137. Of het cartoony ogende uitzuigen van menselijke breinen. Dat heet charme, folks!

- **Graag aanpassen:** **Resolutie, animaties, extra detail.**
- **Met je tengels vanaf blijven:** **De originele jaren '50 vibe!**

ONDERDEEL YANKEE 13.13: HUMOR

Alright. Let op, want dit is belangrijk. Destroy All Humans! is een van de grappigste games ooit, dus als we bij de remake ook maar een *ietsiepietsie* merken dat Crypto's wisecracks doodslaan of de humor anderzijds aan kracht heeft ingeboet, zwaait er wat. Iets met plasmastralen die je lichaam binnen een halve seconde tot as verpulveren enzo.

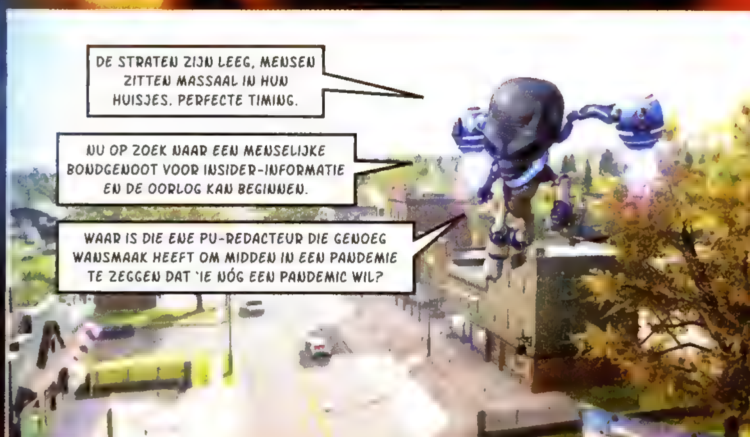
Voorbeeld: op een gegeven moment 'vermom' je jezelf als burgemeester van een stadje en moet je het volk toespreken. Want waarom zijn alle huizen in rook opgegaan? En waarom ligt de helft van de bewoners met een uitgezogen hersenpan op straat?

Je hebt verschillende keuzes. Zo kun je de aandacht afleiden met een grap. Of communisme de schuld geven. Of, nu je toch bezig bent, je publiek beledigen! Het ene antwoord is nog hilarischer dan het andere en als je hier niet dubbel om ligt heb je geen ziel.

De game zit vol met dit soort momenten. Comedy gold. Behandel het als porselein.

- **Graag aanpassen:** **Uhm... De font van de ondertiteling mag wel iets groter?**
- **Met je tengels vanaf blijven:** **De rest!**





IK MIS PANDEMIC

Tuurlijk, Pandemic Studios, de in 2009 ter ziele gegane ontwikkelaar achter Destroy All Humans!, was nooit de beste studio. Daarvoor waren de titels net teveel van wisselende kwaliteit. Maar het was wel MIJN soort studio, want (semi-)open wereld games als The Saboteur, de originele Battlefrontjes en Mercenaries zijn helemaal mijn koppie thee, waarbij vooral die laatste al jaren op m'n most-wanted lijst voor een vervolg staat. Of, mocht dat teveel zijn gevraagd: in ieder geval een remaster...



ONDERDEEL ZULU 09: EXTRA INFO

Destroy All Humans! was nooit de langste game, dus het minste wat we voor de consumentjes kunnen doen is de speelduur wat oprekken. Wat dachten jullie van die extra missie die we in een kluis bij de originele ontwikkelaar Pandemic vonden? Oh, en als we toch bezig zijn: voeg meteen wat nieuwe cutscenes toe die het toch wat dunne verhaal beter uit de doeken doen, alsook een paar nieuwe skins voor Crypto.

Dat het verder feitelijk dezelfde game als vijftien jaar geleden is die, laten we eerlijk zijn, na een paar uurtjes best repetitief wordt, daar kunnen we weinig aan doen.

Verder niks vergeten? Mooi. Deadline is 28 juli. En ja, DEADline mag je in dit geval letterlijk nemen. Succes! ★



VERWACHTING *GRADDUS:*

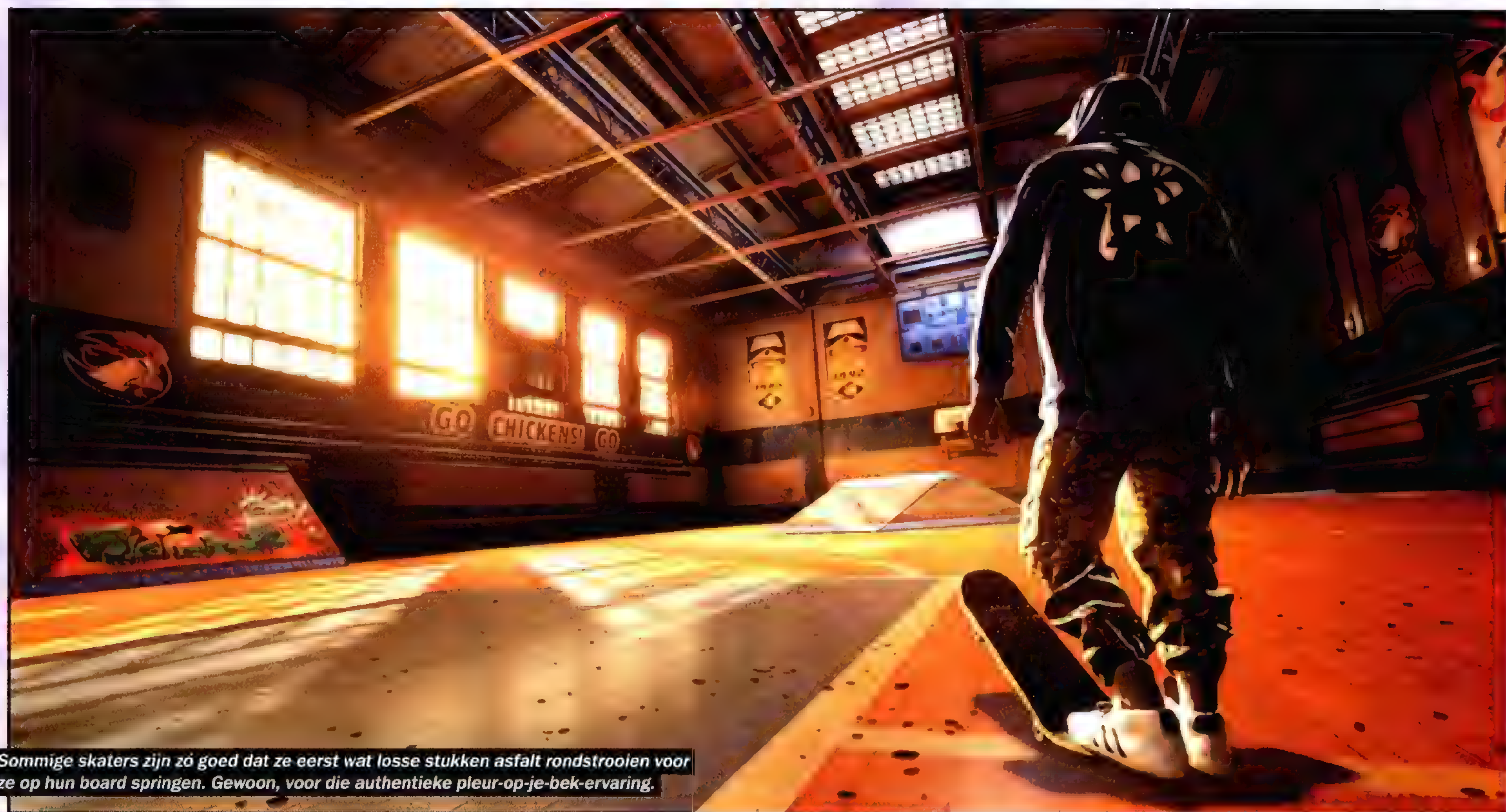
De humor en vibe van Destroy All Humans! zijn tijdloos. Uniek zelfs, en genoeg om deze cultklassieker een nieuwe ronde te gunnen. Het enige waar ik me anno 2020 zorgen om maak, is de wellicht wat lichtgewichtige gameplay.

+ Cryptosporidium 137 klinkt als een boze, dronken Jack Nicholson.
+ Zwarte humor om te lachen.
+ Mindreading en UFO-destructie zorgen voor unieke gameplay.
- Origineel werd redelijk snel eentonig.

ACTION-ADVENTURE
BLACK FOREST GAMES/THQ NORDIC
1 SPELER
28 JULI 2020

TONY HAWK'S PRO SKATER 1 + 2

OH-SHIT-OH-SHIT-OH-S



Sommige skaters zijn zó goed dat ze eerst wat losse stukken asfalt rondstrooien voor ze op hun board springen. Gewoon, voor die authentieke pleur-op-je-bek-ervaring.

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Met zijn 1,91 meter en dus hoger dan gemiddelde zwaartepunt was Tony Hawk niet 'gebouwd' om een skate-legende te worden. Toch zette hij de eerste 900 op zijn naam én kon de skatecultuur zich wereldwijd geen betere ambassadeur wensen dan zijn Pro Skater-games. De eerste twee daarvan krijgen in september een remaster. Raf, die ondanks zijn veel lager dan gemiddelde zwaartepunt toch suckt als skater, is niet de enige die daar warm van wordt.

Een interview met Tony Hawk kon altijd twee richtingen uitgaan. Ofwel werd het een instant onderonsje met een van de coolste dudes die je ooit ontmoette, ofwel was het helemaal ruk. Als 'The Birdman' er geen zin in had om nog eens dezelfde vragen over zijn zoveelste Pro Skater-hoofdstuk te beantwoorden, dan kon geen PR-persoon daar wat aan doen. Meer E3's geleden dan ik wil tellen zat ik toevallig naast hem in een interviewbox. Daar zou ik het met zijn vriend en surfgod-van-het-moment Kelly Slater over diens game hebben. Tony Hawk doodde de tijd met het invoeren van extreem schunnige screensaverteksten op een monitor, die Slater dan met zichtbare moeite probeerde te negeren. Ik gaf de skater een paar suggesties en giechelend als pubers raakten we aan de praat. Ik weet nog dat ik hem vroeg of hij nog kon opsommen welke botten hij allemaal al gebroken had. Hij antwoordde met een verdacht kort lijstje… dat hij afsloot met "die heb ik nog niet gebroken."

Face plant

Iemand gaf me ooit zijn wetenschappelijke definitie van skateboarden: het omzetten van kinetische energie en overmoed in pijn. Ik scheel een paar maanden met Tony Hawk en groeide net zoals hem op tijdens de tweede skateboardrage halverwege de jaren '70, maar in tegenstelling tot hem zou ik er nooit goed in worden. Fast forward naar 1999, mijn eerste jaar als fulltime gamejourno; een van de eerste games die ik te recenseren kreeg was Tony Hawk's Pro Skater. De originele game, voor de originele PlayStation. Twee uur later stapelde ik vloekend face plant op face plant, bij manoeuvres die ik in het echt wél nog uit mijn plank zou kunnen schudden. Vijf uur later had ik de ultra-strakke besturing genoeg in de vingers om pakweg 30% van mijn tricks te landen en unlockte ik nieuwe locaties. Toen ik acht uur later aan de kassa van de supermarkt stond, betrapte ik me erop dat ik Cyco Vision van Suicidal Tendencies neuriede.

> **"De game zet keihard in op dat nostalgische gehalte voor de spelers van toen."**

DE TONY-TOUCH

Voor een remaster heb je eigenlijk de input van de originele bezieler niet echt nodig, maar Tony Hawk zelf blijkt sterk betrokken bij het project. De man gaf tonnen feedback op elke build die het remasterteam hem stuurde. Game director Simon Ebejer: "Het is en blijft 'zijn' game en het was voor ons heel belangrijk dat hij er gelukkig mee is."



Pijnlijke nostalgie

Meer had ik toen niet nodig om te weten dat Tony Hawk's Pro Skater een killersucces zou worden. De twee opvolgers de jaren erop, bevestigden dat. De game zag er voor de tijd niet alleen gruwelijk goed uit, maar het sprak zowat elke consolegamer aan. Ook als die nog nooit met een plank onder de arm en een pijnlijke grimas op de ge-

HIT...YES!





Het gerucht gaat dat er enkele bekende mensen als personages zullen opduiken in de THPS-remasters, waaronder Marco Boardsato, Skaty Perry en Muhammad Ollie.

DE X-FACTOR



Sommige games hebben die X-factor die ze niet alleen op het moment van uitbrengen tot een succes maakt, maar er tegelijk voor zorgt dat de echo ervan tien of in dit geval twintig jaar later nog altijd weerklinkt. Volgens game director Simon Ebejer komt dat bij die eerste Tony Hawk's Pro Skater-games door een samenloop van omstandigheden en geluk: "Het waren voor die tijd technisch en visueel baanbrekende games met een besturing die volgens velen vandaag nog altijd niet verbeterd is. En er was de figuur van Tony Hawk, de grootste skater van zijn tijd, die toen ook nog eens de eerste recordsbrekende en lang onhaalbaar geachte 900 landde."

havende bek naar huis gehinkeld was. Dat drone-geratel van je wieltjes. Die kurkdroge smak wanneer je op je bek ging, met of zonder die schaafwondbloedsporen. Die eerst altijd 'on-mo-ge-lij-ke' tijdslimiet om een challenge in af te ronden. Het gamelandschap zag er twintig jaar geleden natuurlijk helemaal anders uit, maar deze games groeiden uit tot het soort klassieker waar je vandaag meer mensen lyrisch over hoort doen dan die game toen effectief spelers telde. Tja, nostalgie durft nog wel 's een leugenachtige bitch te zijn.

Teveel remasters, maareuh...

En oké, we zouden natuurlijk graag nieuwe topgames zien aanrukken in plaats van de shitload aan remakes en remasters waarmee studio's de laatste jaren op zeker (hopen te) spelen. Maar toch, toen we de vraag kregen of we ene Simon Ebejer wilden uithoren over de remasters van Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2, kregen we een warm gevoel in de onderbuik. En met elke vraag die we beantwoord kregen, ging de temperatuur daar een paar graden omhoog. Dat het wel goed zit met de grafische facelift, dat vertellen de plaatjes op deze pagina's je beter dan ik dat kan. Veel belangrijker is dat er niet met de besturing geklooid is. Toegegeven, andere skategames kwa-



Tony Hawk is de eerste skater die een 900 landde, maar nog indrukwekkender is dat hij de eerste skater is die – naast balans op z'n board – ook een positieve balans heeft op z'n bankrekening.

men sindsdien met intuïtievere alternatieven aanzetten, maar zonder die destijds als geniaal omarmde strakke controls, is het gewoonweg geen Tony Hawk's Pro Skater-game.

Evenwichtsoefening

Die controls dwongen de spelers begin dit millennium een vrij steile leercurve op. In die tijd vroegen games een toewijding van hun spelers die nu niet meer verteerd wordt – misschien tenzij er Souls in de titel staat. Vandaag mag die curve iets vlakker. In het geval van deze remasters betekent dat gelukkig niet dat je een meer vergevingsgezinde gameplay krijgt. Wat je wel krijgt is een tutorial en daar kan ik niet moeilijk over doen. Net zoals ik er geen probleem mee heb dat die evenwichtsmeter, die pas in latere afleveringen opdook, naar deze geremasterde versies van de eerste twee games is overgeheveld. En dan is er nog een derde, haast organisch element dat deze versies er toegankelijker op maakt: aan de nu veel betere animaties van je skater kan je visueel makkelijker afleiden hoe stabiel of wankel die op zijn plank staat.

Mijn park is beter dan het jouwe

Puur wat content betreft krijg je met deze remasters alle skaters en elk van de 19 levels uit de originele games. Je kan de games apart afwerken, waarbij je telkens nieuwe levels, gear enzo ontgrendelt. Maar je kan net zo goed van de ene naar de andere game hoppen en daarbij behoud je al je unlocks, up-

DIE SOUNDTRACK

De eerste Tony Hawk's Pro Skater-games werden vergezeld door een allesbehalve vlot verteerbare mainstream soundtrack. Een verzameling heftige, zeg maar anti-mainstream-nummers, volgens game director Simon Ebejer, samengesteld uit de muziek waar Tony en co destijds naar luisterden. Hoe iconisch die soundtracks waren getuigen vele spelers van toen, die wanneer ze vandaag zo'n song horen passeren, onmiddellijk aan de game terugdenken. Iets waar maar een handvol games in slaagden. Diezelfde game director vertelde ons dat ze hun uiterste best hebben gedaan om die twee soundtracks zo volledig mogelijk naar de remasters te brengen. Met enkele songs lukte dat niet omdat de rechten ervan in dispuut liggen of de (nieuwe) eigenaar niet opgespoord kon worden.











grades en ander spul. Met dat andere spul bedoelen we onder meer de onderdelen waarmee je zelf je eigen skatepark kan maken. Een feature die voor deze remasters grondig is uitgebreid. En omdat het niet 1999 maar 2020 is, kan je het resultaat van je Create a Park-inspanningen nu ook online delen. Of die van je vrienden aan flarden grinden. Dus hoewel de pure level-inhoud identiek is gebleven, kan de impact waarmee deze uitwisselbare zelfgemaakte skateparks zowel de omvang als de levensduur van deze remasters opvoeren, moeilijk onderschat worden.

Even terug naar die bitch

Ik had het al over nostalgie en dat die een misleidende bitch kan zijn. Het is immers niet omdat we lang geleden een game geweldig vonden dat we dat vandaag nog doen. Het is niet voor niets dat remakes zoals die van Final Fantasy VII en twee Resident Evils aan de ene kant heel trouw aan de lore blijven, maar aan de andere kant wel ingrijpende veranderingen in de gameplaybeleving doorvoeren. Dat doen deze remasters van die eerste twee Tony Hawk's Pro Skater games dus niet. Of zo goed als niet. Een remaster is immers geen remake en dat kan twee dingen betekenen: de game zet keihard in op dat nostalgische gehalte voor de spelers van toen en hopelijk pikt het ook wat spelers van nu op die willen weten waar al die oudjes zo gek over doen, óf de jongens achter zo'n remaster geloven dat de gameplay van het origineel na al die jaren weinig of niets van zijn aantrekkingskracht verloren heeft. Op dit moment ben ik overtuigd van het eerste en sluit ik dat tweede absoluut niet uit. ★

> **"Veel belangrijker is dat er niet met de besturing geklooid is."**

SKATE-ARMOEDE

Er waren die eerste drie geweldige Tony Hawk games en later evenveel afleveringen van Skate. Maar op een echte troonopvolger blijft het wachten. Eind vorig jaar ging Session in early access en begin juli is er Skater XL. Twee games die duidelijk met oprechte liefde gemaakt zijn en intussen een hardcore fanbasis hebben verzameld. Maar echt troonmateriaal kan ik dat nog niet noemen. Misschien dat deze Pro Skater-remasters iemand het goeie voorbeeld geven. Want het is niet dat skateboarden momenteel niet populair meer is. Het zou later deze zomer zelfs zijn debuut hebben gemaakt op de Olympische Spelen.

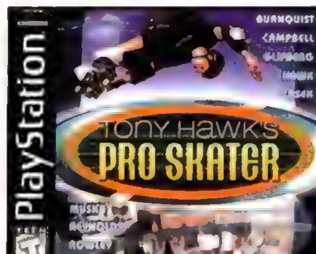




DE TONY-TIJDLIJN

1952
Tony the Tiger
Wordt mascotte van Kellog's Frosties.

1999
Tony Hawk's Pro Skater
De pionier van de skategames.



2000
Tony Hawk's Pro Skater 2
Meer van het uitstekende zelfde.

2001
Tony Hawk's Pro Skater 3
Een van de beste games voor de PS2.

2002
Tony Hawk's Pro Skater 4
Sterk maar tijd voor iets nieuws.

2003
Tony Hawk's Underground
Iets nieuws, verhaalgedreven en opnieuw raak.

2004
Tony Hawk's Underground 2
Zwak plot, sterke skate-mechanics.

2005
Tony Hawk's American Wasteland
Open wereld + soundtrack: top. Game: meh.

2006
Tony Hawk's Project 8
Bejubelde én verguisde veranderingen.

2007
Tony Hawk's Proving Ground
Middelmatig en niet even sterk op alle consoles.

2008
Tony Hawk's Motion
Trieste Nintendo DS-exclusive.

2009
Tony Hawk's Ride
Fiasco met skateboard-controller-accessoire.

2010
Tony Hawk's Shred
Zie '2009' en gooi er snowboarden bij.

2015
Tony Hawk's Pro Skater 5
Commercieel gedreven haastklus.

VERWACHTING *RAF:*
Ik kan niet ontkennen dat de nostalgiefactor meespeelt in mijn mening dat de gameplay van die eerste twee games vandaag nog altijd rechtop staat. En veteraan of niet, ik ga die tutorials niet overslaan.

+ Trouw aan het origineel.
+ Toegankelijker, zonder versimpeling.
+ Soundtrack opnieuw in mijn playlist.
- Paar extra levels had wel gemogen.

SKATEGAME
VICARIOUS VISIONS/ACTIVISION
1-2 SPELERS
4 SEPTEMBER 2020

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK MIS PANDEMIC!"



Die pandemie is nog niet eens voorbij, en Graddus loopt dit al te schreeuwen. Timing...

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"WAAR BEN JE BANGER VOOR: ZACHTJES STERVEN IN JE SLAAP OF EEN SCHIMMELINFECTIE AAN JE GESLACHTSDEEL KRIJGEN DIE LANGZAMERHAND JE LICHAAM VAN BINNENUIT OPVREET EN JE IN EEN ZOMBIE VERANDERT?"



Thanks Wouter, nu heeft iedereen weer iets om te bespreken tijdens de volgende therapiesessie.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK HEB NOG GEEN BEELDMATERIAAL OMDAT IK NIET WEET WELKE PIEMELS WE MOGEN LATEN ZIEN."



Recht, krom, lang of kort; eigenlijk alle piemels wel, Sam.

"IK MOET VANAVOND EERST DE PLAYSTATION 5-STREAM KIJKEN!"



Ja, het is een voorrecht om gamejournalist te zijn.

"JE KRIJGT OOK GESPEELD KOMEND WEEKEND!"



En wat blijkt? Weekenden beginnen in Georgië op woensdag.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

SpongeBob SquarePants: Battle For Bikini Bottom - Rehydrated

Monster Train

The Sims 4: Eco Lifestyle

51 Worldwide Games

The Outer Worlds

Cannibal Cuisine

Desperados III

Liberated

HOE 24 JAAR AAN GAMEGESCHIEDENIS ONS HYPET VOOR PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

DE AANTREKKINGSKRACHT VAN VAN NINTENDO'S MEEST FLINTERDUNNE SPIN-OFF

Dat Super Mario er erg veel baantjes op nahoudt naast het zijn van loodgieter, is nooit een geheim geweest. Het game-icoon is namelijk ook coureur, dokter, atleet, vechter, bouwvakker, scheidsrechter, schilder en nog veel meer. Toch komt zijn veelzijdigheid vooral om de hoek kijken bij z'n meest tekstrijke avonturen: zijn rollenspellen. Waar er nu al meer dan een dozijn van zijn!

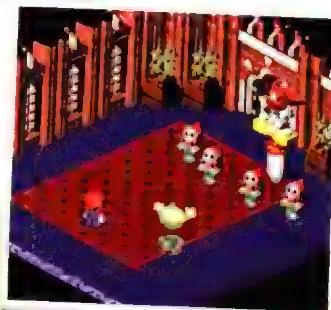
HET ONVERWACHTE BEGIN



Ten tijde van de extreem populaire Super Nintendo waren er twee bedrijven die à la koning Midas de gouden aanraking leken te hebben: Nintendo (duh) en Square, die met RPG's als Chrono Trigger, Secret of Mana en Final Fantasy VI het rollenspelgenre op de SNES domineerden. Het was daarom logisch, doch onverwachts, dat in 1996 – hetzelfde jaar waarin de Nintendo 64 z'n debuut maakte – de SNES gezegend werd met een van z'n meest geliefde games ooit: de Square-game **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**. Deze samenwerking tussen Square en Nintendo was, in feite, een Final Fantasy-game met Mario-personages, en het werkte verdomd goed.



Typische RPG-elementen, zoals een grotere nadruk op verhaal, de ontwikkeling van personages en turn-based combat, bleken prima uit de verf te komen in een Mushroom Kingdom-jasje. De manier waarop die combat een Mario-tintje kreeg, bleek zelfs een revolutionaire zet te zijn die in elke toekomstige Mario-RPG zou worden geïmplementeerd: turn-based combat, maar met real-time timing. Oftewel: als je op het juiste moment op de knop drukt (zoals vlak voor wanneer Mario een vijand raakt met z'n sprong) dan krijg je bonussen, zoals meer aanvals- of verdedigingskracht.



De hoge kwaliteit van Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars maakte het voor ons Europeanen wel des te zuurder dat de game, om wat voor reden dan ook, hier niet werd uitgebracht. Die fout werd pas in 2008 – twaalf jaar later(!) – rechtgezet met de heruitgave op de Virtual Console van de Wii. Ook ontvingen we de game in 2015 op de eShop van de Wii U en in 2017 op de SNES Classic Mini. Gelukkig.

GENO: DE VERRASSENDE 'MVP' VAN SUPER MARIO RPG



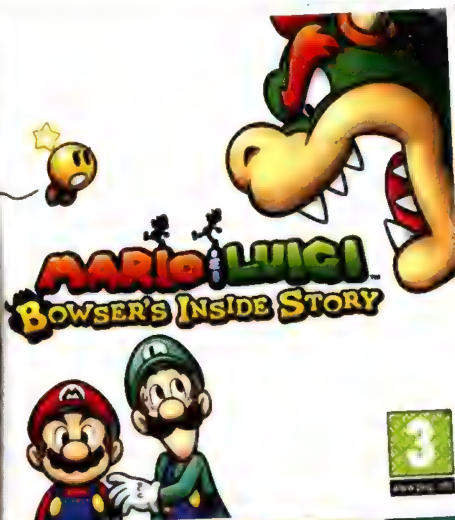
Een van de teamleden die Mario in Legend of the Seven Stars aan zijn partij toevoegt, is de in blauw gehulde, Pinokkio-achtige pop Geno. Geno's unieke verschijning en extreem krachtige magische aanvallen hebben van hem in één klap een extreem populair personage gemaakt, vooral in Japan. Hoe populair, vraag je? Nou, dusdanig dat hij al sinds het begin van de Super Smash Bros.-franchise een van de meest verzochte personages is om eraan toegevoegd te worden, en ook in 2020 is Geno nog altijd geliefd bij velen. Bizar, vooral gezien die ene verschijning in een nu 24 jaar oude game!



DE GEBROEDERLIJKE HANDHELD-FRANCHISE

Ondanks het succes van Super Mario RPG zou Square géén vervolg maken. Waarom? Omdat het bedrijf zich volledig op de PlayStation ging storten toen bekend werd dat de Nintendo 64 met cartridges zou gaan werken. De oplossing? Geestelijke vervolgen, gemaakt door andere ontwikkelaars. Zo werkte Nintendo zelf aan een koddige opvolger samen met second-party studio Intelligent Systems (zie volgende pagina) en mocht de relatief onbekende ontwikkelaar AlphaDream aan de slag met een soortgelijke serie voor de Game Boy Advance. Waarom AlphaDream? Omdat de studio deels bestond uit voormalige Square-werknemers én omdat ze met hun eigen RPG uit 2002, Tomato Adventure, bewezen hilarische en charmante games te kunnen maken.

In 2003 verscheen het geweldige **Mario & Luigi: Superstar Saga**, dat net als Super Mario RPG een komische, subversieve en zelfspottende blik gaf op het Mario-universum, én turn-based combat combineerde met vermakelijke timing-gameplay. Uniek was vooral de manier waarop de game draaide om de twee broers, zowel qua verhaal als qua gameplay. Elke broer had z'n eigen actieknop, en de twee konden zelfs spectaculaire superaanvallen uitvoeren door hun krachten te bundelen. Ook het avontuurlijke verkennen van de speelwereld en het oplossen van omgevingspuzzels werd op geinige wijze opgelost met deze broederdynamiek. Zo kon de ene broer de ander platslaan met een hamer, zodat de geplette broer vervolgens door dunne kiertjes kon kruipen. Creatief en heel erg 'Mario'!



De serie kreeg na het sterke GBA-debuut twee net zo sterke vervolgen op de DS: het complexe **Partners in Time** – waarbij je vier personages tegelijk bestuurt, ieder met hun eigen knop – en het hilarische **Bowser's Inside Story** – waarbij de twee broers als gekrompen microbes vastzitten in het lichaam van Bowser. Daarna zag de serie ook nog eens twee vervolgens op de 3DS, maar... die wisten minder te overtuigen. **Dream Team** deed de gimmick van Bowser's Inside Story op ongeïnspireerde wijze nog eens dunnetjes over, en **Paper Jam Bros.** wist niets bijzonders te doen met z'n bijzondere gastpersonage, waardoor ook díé game aanvoelde als een herhalingsoefening. Ondanks de iconische status van de eerste drie titels, verloor de franchise dus z'n glans. En helaas ook z'n toekomst: AlphaDream werd vorig jaar bankroet verklaard. »

REMAKES-A-GO-GO!

AlphaDream heeft dus vijf Mario & Luigi-games gemaakt? Nou, nee: technisch gezien hebben ze er zéven uitgebracht! Vlak voor hun faillissement brachten ze namelijk erg vermakelijke remakes uit op de 3DS van de eerste en derde games in de serie: Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions en Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey. Beide remakes waren technisch opgepoetste versies van de originele games, inclusief de volledig nieuwe quests die in de titels staan. Beide remakes werden ontzettend goed ontvangen door critici, maar alleen de remake van Superstar Saga wist ook daadwerkelijk goed te verkopen. De Bowser's Inside Story-remake verkocht dusdanig slecht dat de verkoopcijfers van Virtual Boy-niveau waren, en dat is dan ook de voornaamste reden dat AlphaDream tegenwoordig niet meer bestaat.

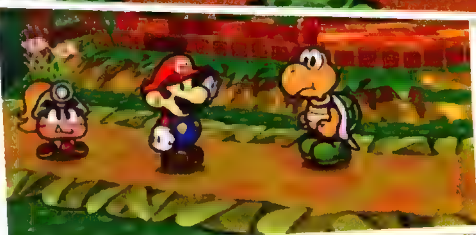












PAPIER, HIER: DE WARE OPVOLGER VAN SUPER MARIO RPG

Het was de Nintendo 64-klassieker **Paper Mario** die in 2000 de wáre spirituele opvolger wist te zijn van Square's unieke Mario-avontuur. Sterker nog, Paper Mario heette aanvankelijk zelfs gewoon Super Mario RPG 2, totdat men bij Nintendo bedacht dat Square daar wellicht niet zo blij mee zou zijn. Ook was het bedoeling dat er een nieuwe visuele stijl zou worden uitgeprobeerd. De Nintendo 64 was rond die tijd namelijk al op z'n retour, en dus wilde Nintendo niet wéér een driedimensionaal Mario-avontuur maken. Volledig 2D was echter ook niet het antwoord; dat zou weer te oubollig overkomen. En dus werd gekozen voor een volledig unieke esthetiek: een 3D-wereld waarin personages letterlijk zo plat als papier zijn. Het resultaat, Paper Mario, was overdonderend: het werd direct gezien als een van de beste titels van de Nintendo 64, en vandaag de dag is het wellicht de enige N64-game die er niet pijnlijk verouderd uitziet.

Het was echter het vervolg op de GameCube, **The Thousand Year Door**, die het concept perfectioneerde. Zo werd het feit dat de wereld van papier was nu volledig omarmd: Mario kon zich nu opvouwen tot papieren vliegtuigje om omgevingspuzzels op te lossen, bijvoorbeeld. Ook was het verhaal epischer, de lokalisatie gevatter – memes? In een Mario-game!? Jazeker! –, de personages charismatischer, en de scenario's diverser. Van het vechten in een soort WWE-worstelring tot het oplossen van een Agatha Christie-achtig detectivemysterie in een rijdende trein: The Thousand Year Door had het allemaal.



> **WEETJE • WEETJE**
>
> ***Super Paper Mario's voornaamste gimmick was dat Mario naadloos z'n perspectief kon schakelen tussen 2D en 3D, door de Z-as draaien. Dit is een zeldzaam gameplay-element dat vaak wordt toegewezen aan de 2012-indieklassieker FEZ, maar Super Paper Mario deed dit dus al in 2007.***

Helaas onderging de serie vervolgens een soortgelijke kwaliteitsafname als de Mario & Luigi-reeks; de drie vervolgen die, eh, volgden, kozen er alledrie bewust voor om de ijzersterke formule van de eerste twee Paper Mario-games te ondermijnen. Zo gooide Wii-game **Super Paper Mario** de meeste RPG-elementen zelfs volledig het raam uit voor een ervaring die beter een 'platformer met veel verhaalelementen' genoemd kan worden. 3DS-game **Sticker Star** bracht de turn-based combat terug, maar verving persoonlijke progressie en teamleden met consumeerbare 'stickers', waardoor de game ietwat leeg voelde. Hetzelfde kan ten slotte gezegd worden van de lichtelijk onderschatte Wii U-titel **Color Splash**: de consumeerbare speelkaarten zijn, net als de stickers, een oppervlakkige vervanging van alle gameplay-systemen van de eerste twee games. Gelukkig wist Color Splash wel de subversieve humor, prachtige productiewaardes en epische schaal van bijvoorbeeld The Thousand Year Door weer te benaderen.









> **WEETJE • WEETJE**
>
> ***In 2015 was het internet eventjes in rep en roer vanwege een filmpje dat het bestaan van een 3DS-remake van het geliefde The Thousand Year Door zou lekken. In het filmpje is te zien hoe iemand zijn 3DS aandoet, waar vervolgens het titelscherm op verschijnt van de 'game' Paper Mario: The Thousand Year Door 3D. Hoewel het filmpje er overtuigend uitzag en fans al jaren roepen om een remake of heruitgave van de GameCube-klassieker, bleek het helaas nep te zijn.***







DE SERIE WAAR HOPELIJK NOOIT EEN VOUWTJE BIJ WORDT GELEGD

Waarom we ondanks de ietwat teleurstellende staat van de Paper Mario-franchise toch ontzettend enthousiast zijn voor het zesde deel in de serie, **Paper Mario: The Origami King**? Omdat deze plotselinge Switch-krachtpatser veel van de fouten van zijn drie voorgangers probeert te corrigeren om weer dichter bij de perfectie van The Thousand Year Door te komen. De actievolle turn-based combat zal weer wat complexer zijn, Mario zal weer vergezeld worden door een team van kleurrijke compagnons, en de grootse, papieren speelwereld zal weer allerlei geheimen bevatten die met creatieve oplossingen onthuld kunnen worden. Ook de gimmick van dit deel – een papieren schurk genaamd King Olly die elke papieren figuur wil 'opvouwen' om er een verknipt origami-wezen van te maken – schreeuwt pientere Nintendo-magie.
Persoonlijk ben ik echter hyped omdat álle Mario-RPG's – of het nou om de tijdloze klassiekers gaat of de teleurstellende herhalingsoefeningen – Nintendo op z'n slimst, nonchalantst en gezelligst laten zien. Nintendo is namelijk een erg serieus bedrijf; een culturele instantie die erg beschermend is over z'n franchises en z'n familievriendelijke imago. Nintendo doet daarom niets waarmee ze zichzelf ook maar enigszins kunnen ondermijnen. Maar met uitzondering van de Mario-RPG's, dus. Die games grappen over dingen waar wij ook over grappen, zoals de hoeveelheid keren dat Peach zich laat ontvoeren. Ze maken droge woordgrapjes en knipogen naar memes en cultureel relevante gebeurtenissen, en ze betrekken soms zelfs stiekem andere franchises erbij, zoals Donkey Kong, Metroid of Zelda. En dat zonder de liefde voor de franchise of het respect van de fans te verliezen!





VOOR WIE ER GEEN GENOEG VAN KAN KRIJGEN...

SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD (2008, NINTENDO DS)

Dit is inderdaad geen Mario-game. Maar het is wél een unieke en ietwat bizarre kruising tussen een RPG en de wereld van een bekend platformicoon. Zonder Super Mario RPG had Sonic Chronicles in ieder geval nooit bestaan! Wat ook niet geheel oninteressant is: deze game is ontwikkeld door BioWare. Inderdaad, dezelfde studio die het jaar ervoor nog een spelletje genaamd Mass Effect had uitgebracht.



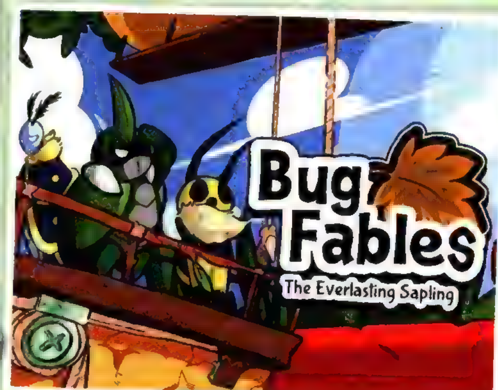
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (2017, SWITCH)

Dit door Ubisoft-ontwikkelde passieproject is technisch gezien ook een Mario-RPG, want, tja, tactische RPG's zijn nou eenmaal óók RPG's! Qua gameplay is de game echter veel meer te vergelijken met iets als X-COM, of Nintendo's eigen Fire Emblem-series. Of het de moeite waard is? Dat hangt een beetje af van hoe grappig je Ubisofts Minion-achtige Rabbids vindt, maar het feit dat dit de best verkochte Switch-game is die niet direct door Nintendo zelf is uitgegeven, spreekt boekdelen.



BUG FABLES: THE EVERLASTING SAPLING (2020, SWITCH/PS4/XBOX ONE/PC)

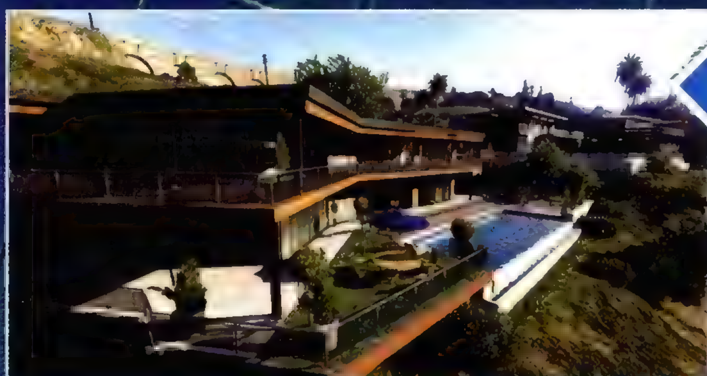
Klassieke turn-based combat met actievolle elementen, een kleurrijke, 'papieren' presentatie, dungeons met omgevingspuzzels die opgelost moeten worden met unieke krachten, hilarische en memorabele personages... Ja, Bug Fables is een Paper Mario-kloon. Maar wel een extreem goede Paper Mario-kloon, die met z'n unieke kijk op de wereld van insecten tevens genoeg een eigen smoel heeft om een aankoop te rechtvaardigen. "Beter goed gejat dan fout bedacht", etc. ✖



VAN GEILE GAMEVILLA'S TOT PITTORESKE PIMP-PALEIZEN

PUNDA

Thuisblijven. Een makkie voor iemand in een landhuis, maar een stuk lastiger voor iemand in een eenkamerappartement zonder balkon. Gelukkig bieden games nog steeds alle ruimte om, eh... de ruimte op te zoeken. En je kunt er zelfs heerlijk in thuisblijven! Dus, check het aanbod op PUnda, kies je nieuwe stek, en succes met verhuizen!



3671 WHISPYMOUND DRIVE
VINEWOOD HILLS, LOS SANTOS
GAME: GTA V

De twee verdiepingen van deze luxe villa bieden crimineel veel mogelijkheden voor optimaal wooncomfort. Zo treft u op de eerste verdieping een open keuken met bar, een inloopkast met een geheime wapenruimte en uiteraard zo'n zwembad waar lekkere chicks graag aan liggen, inclusief uitzicht op hun, eh, de bergen en zee. Een etage hoger bevinden zich de luxe slaapkamers die met elkaar zijn verbonden door een balkonterras dat zich over de hele breedte van de woning uitstrekt. Om dit alles te kunnen betalen moet u zich misschien inlaten met wat louche figuren en schimmige praktijken, maar wie die villa eenmaal heeft gezien weet het: om hier te mogen wonen, daar zou je een moord voor doen.

BEACH HOUSE
GEHEIM EILAND, STILLE OCEAAN
GAME: UNCHARTED 4

Werd u nu wakker van de wuivende palmbomen die zachtjes tegen uw dak tikten, of was het toch het ruizen van de oceaan? Hoe dan ook, uw nieuwe dag in uw eigen strandhuis wordt ongetwijfeld weer genieten. Want u moet wel een heel grote zeurpiet zijn als u iets hebt te klagen over het prachtige uitzicht op de stille oceaan, dat u een geweldig gevoel van vrijheid biedt terwijl u zachtjes heen en weer wiegt in de hangmat op uw eigen veranda. En ja, die boot daar is ook van u, maar we denken niet dat Rutte het goed vindt als u daarmee gaat varen. Maar geen nood, want binnen in huis valt genoeg te beleven. Wat op het eerste gezicht een puinhoop lijkt, blijkt namelijk al snel een hoogst interessante verzameling foto's, brieven, kaarten, magazines en zelfs games die u meer vertellen over de vorige bewoners van het huis – die blijkbaar een nogal avontuurlijk leven leidden.





HJERIM
WINDHELM, SKYRIM
GAME: SKYRIM

Bent u ook zo'n liefhebber van tropische sferen, hemelblauwe luchten en prachtige zandstranden? Dan moet u zodra het weer mag maar snel oprotten naar een Spaans vakantiepark om heerlijk met alle andere burgerlullen om een plekje aan het zwembad te strijden. Maar blijft u alstublieft verre van Windhelm, een stad voor echte strijders, die tussen het drinken van bier en breken van schedels door zich graag terugtrekken in een statig, imposant landhuis in Vikingstijl, waarin de sfeer niet van zonnestralen en palmbomen moet komen maar door duistere bergen, kaarslicht, pantsers en zwaarden wordt bepaald. Voor een schamele 12.000 goudstukken (en, o ja, het voltooien van de 'Blood on the Ice'-quest) mag u zich de eigenaar noemen van dit machtige landhuis in het noordoosten van Windhelm.



THUIS
ONBEWOOND EILAND
GAME: ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Achter een weinig opvallende gevel schuilt een zee aan mogelijkheden, met name voor handige klussers die niet te beroerd zijn de handen uit de mouwen te steken. De woning biedt uitbreidingsmogelijkheden voor maar liefst drie extra kamers, een zolder en een kelder. Daarvoor moet u wel de hardwerkende slaaf van een kapitalistische beer worden, maar alles heeft een prijs. En let wel, al snel zal ook de kapitalistische beer in uzelf ontwaken, kapt u bossen aan bomen om de vooruitgang vooruit te helpen, en smeedt u ijzersterke deals op de knollenmarkt om dikke winsten op te strijken. Probeer wél anderhalve meter afstand van dat knollenverkoopstertje te houden, want die snotneus ziet er hoogst verdacht uit.



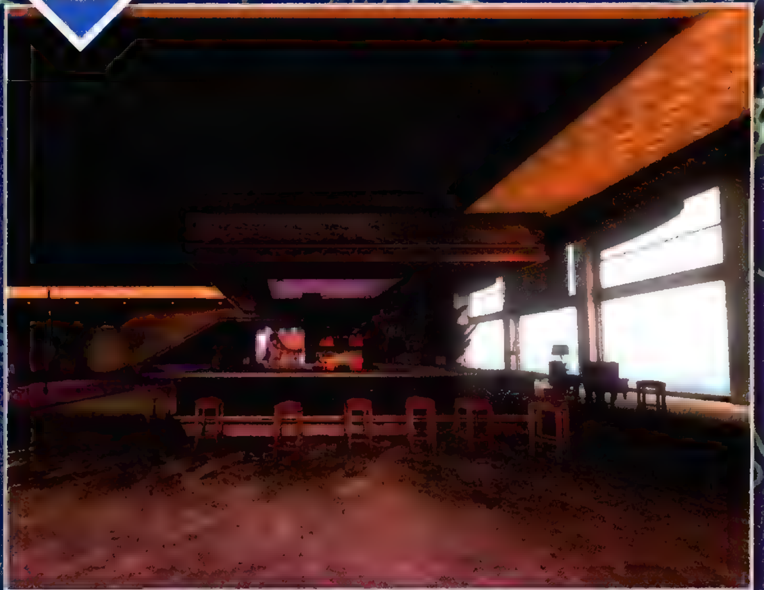


MORNINGSTAR PENTHOUSE
DOWNTOWN DISTRICT, STEELPORT
GAME: SAINT'S ROW: THE THIRD

Terwijl het drukke stadsleven zich ver beneden u voltrekt, geniet u vanaf de ligstoelen rond het zwembad op het dakterras van het uitzicht op de fraaie verlichte wolkenkrabbers rondom u. Maar ook binnen valt er genoeg te genieten, bijvoorbeeld in de enorme keuken met cocktailbar, de fitnessruimte, of de vele loungeplekken die worden opgesierd met smaakvolle kunst en terugkerende paarse accenten. En, voor het geval u weer naar buiten mag, uiteraard is uw penthouse tevens voorzien van helikopterplatform en een lift naar uw forse garage. Klein addertje onder het gras: momenteel wordt deze woning nog bezet door de gangsters en hoeren van het Syndicate. Maar, gewapend met uw eigen automatische vuurwapens en paarse dildo, moet dit zijn op te lossen.

LINK'S HOUSE
(DICHTBIJ) HATENO VILLAGE, HYRULE
GAME: THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Voor slechts 3.000 rupees en 30 bundeltjes hout koopt u van meneer Bolson uw eigen optrekje aan de rand van Hateno Village. Vindt u het bij bezichtiging toch wat te kaal en deprimerend? Bij diezelfde meneer Bolton kunt u wat toevoegingen aanvragen, zoals displays voor uw wapens, een bed, verlichting, decoraties voor de buitenkant van uw huis, of bloemen in uw tuintje. Voor een totaal van 1.400 rupees is alles wat er aan uw huis te verbeteren valt wel verbeterd. En dan? Nou ja, dan kunt u bewonderend langs uw eigen wapens lopen. Of in bed gaan liggen. Terwijl er buiten duizenden avonturen wachten en... weet u, we mogen het misschien niet zeggen, maar eigenlijk is Breath of the Wild wel de slechtst denkbare plek om in thuis te blijven.



VILLA AUDITORE,
MONTERIGGIONI, TOSCANIË, ITALIË
GAME: ASSASSIN'S CREED

Voor de eredivisie van thuisblijven zit u goed in dit historische bouwwerk uit 1290. Alleen al de binnenkomst in de grote hal is een feest, daar zorgen de gigantische kandelaar, prachtige marmeren trap, het uitzicht op de binnenhof met beeldentuin en de klassieke schilderijen van Italiaanse meesters als Leonardo da Vinci en Sandro Botticelli wel voor. En welke weg u vanuit die hal ook inslaat, u zult zich vergapen aan de vele, kunstig ingerichte ruimtes van het huis, waaronder een wapenkamer, pantserkamer, werkplaats, kunstgalerie, ruime slaapkamers en bibliotheek. En dan hebben we het nog niet eens gehad over de verbórgen ruimte... »



HISTORISCHE HUIS-HOOGTEPUNTEN

HAUNTED HOUSE (1981)

Deze game voor de Atari 2600 was een van de eerste games waarin je door een huis kon lopen. Een heus landhuis zelfs, met drie verdiepingen, vele gesloten deuren, en een kelder. Of nou ja, dat moest het voorstellen.





DREAM HOUSE (1984)

Deze game liet je ruim 35 jaar geleden al je eigen droomhuis samenstellen, inclusief de stijl van het huis (van een Colonial Farmhouse tot een Manhattan Penthouse), het interieur, het exterieur en de omgeving. Natuurlijk was het allemaal nog tweedimensionaal en beperkt, maar de makers hadden toch al goed begrepen dat mensen dat blijkbaar leuk vinden, aan hun eigen huis en omgeving werken – al lang voordat Tom Nook besloot daar slaatjes uit te slaan.

LITTLE COMPUTER PEOPLE (1985)

Little Computer People liet je de hele tijd maar één scherm zien: het binnenste van een huis, waarin eerst een en later meer mensen hun dagelijkse dingen deden. Voorloper van Sims en Animal Crossing dus, dit digitale poppenhuis.





RESIDENT EVIL (1996)

Je staat er misschien niet dagelijks bij stil, maar Resident betekent residentie, een moeilijk woord voor woning. En daarmee bedoelen ze natuurlijk het Spencer Mansion waar de agenten van het S.T.A.R.S.-team naartoe vluchten als het t-virus uitbreekt in Raccoon City. Omdat ze denken in dat huis wel veilig voor dat virus te zijn. Hmmm...

LUIGI'S MANSION (2001)

Net als in Maniac Mansion en Resident Evil speelt ook Luigi's Mansion zich af in één enorm huis (en de tuin). En uiteraard zit ook Luigi's huis (dat hij heeft gewonnen met een wedstrijd waar hij niet aan meedeed) vol vreemde bewoners en mysteriën.





MANIAC MANSION (1987)

Deze game van LucasArts liet je door een victoriaans herenhuis zwerven om allemaal maffe mysteriën op te lossen. Daarvoor liep je zoveel heen en weer door dezelfde ruimtes dat je omgeving ook echt als thuis ging voelen, en dat gevoel had tot dan nog geen enkele game bereikt.

HOUSE FLIPPER (2018)

In deze simulatiegames moet je smerige en bouwvallige huizen kopen om deze vervolgens op te knappen en naar persoonlijke smaak in te richten. En dat is echt véél leuker dan het waarschijnlijk klinkt.





GONE HOME (2013)

Als de jonge vrouw Katie zwerf je door een fors landhuis, op zoek naar aanwijzingen die samen het verhaal van je verdwenen familie vertellen. Dat is alles wat deze game heeft te bieden, maar meer blijkt ook niet nodig. Aan het eind van de game voelt het huis écht als een thuis.

PLAYSTATION HOME (2008)

PlayStation Home was een virtuele omgeving waarin spelers elkaar via aanpasbare avatars konden ontmoeten om deel te nemen aan minigames en activiteiten. Elke speler kreeg een eigen appartement dat ze met gratis, gewonnen of gekochte items konden inrichten. Dit hele concept was in het huidige coronatijdperk waarschijnlijk een dikke hit geweest, maar helaas heeft PlayStation Home de beta-fase nooit verlaten, om in 2015 een stille dood te sterven.



BOUW JE EIGEN HUIS

MINECRAFT

Een grotje, een bunker, een blokhut, een statig herenhuis, een machtige burcht, of een gigantisch kasteel op een bergtop; je verzint zelf waar je bed komt te staan in Minecraft. En als je de creative modus kiest, hoef je ook niet bang te zijn dat je daarbij wordt lastiggevallen door (exploderende) monsters.

THE SIMS 3 & 4

Als je een huis wilt bouwen dat ook echt oogt als een huis (en niet als een stapel blokken), dan zit je goed in The Sims 3 & 4, waarin je heerlijk kunt friemelen met details om – bijvoorbeeld – beroemde woningen na te bouwen. Dit werkt allemaal het makkelijkst in The Sims 4, maar The Sims 3 biedt nét wat meer creatieve vrijheid.

ROBLOX

Hebben we in PU al eens over Roblox geschreven? Volgens mij niet, en dat is best gek voor een game-platform waarop elke maand weer zo'n 100 miljoen gebruikers actief zijn. Wat die mensen daar allemaal doen? Games maken! Of één van de duizenden games spelen die door anderen zijn gemaakt, want dat kan ook. Roblox biedt diverse mogelijkheden om je eigen huis te bouwen, zowel in Roblox Studio als in specifieke Roblox-games als 'Build your own house!'. ✖









HET BELANG VAN EEN GROTE (DIGITALE) TAMPELOERIS

Waar het woord 'e-penis' vroeger voornamelijk werd gebruikt om ietwat neerbuigend te verwijzen naar iemands digitale prestaties, zoals achievementscore of platinum trophy's, begint het de afgelopen jaren een steeds letterlijkere betekenis te krijgen. Met een reden, aldus slangenbezweerder Samuel.

Begin mei werd bekend gemaakt dat het aankomende Cyberpunk 2077 de 'Mature'-leeftijdsclassificatie (17+) zou krijgen in de Verenigde Staten. Nou is dat niet heel bijzonder, maar een van de redenen die voor die classificatie werd opgegeven bracht heel gamend internet in rep en roer. "Spelers kunnen hun personage aanpassen; er kunnen aanpassingen gemaakt worden aan borsten, billen en genitaliën. Ook kunnen geslachtsorganen gecombineerd worden en worden veranderd qua omvang." Met andere woorden: in Cyberpunk 2077 kunnen gamers – tot op zekere hoogte – helemaal zelf bepalen hoe belachelijk groot (of juist bijzonder klein) hun leuter wordt. En kont. En tieten. Maar vooral de piemel. Giechel.

Gesloopt

Uiteraard leidde dit nieuws tot vele hilarische comments en memes, maar ook tot verrassend intelligent vertoog. Want: waarom is dit eigenlijk een zeldzame feature in gaming? Waarom doen de meeste mensen er lacherig over? Heeft deze functie een daadwerkelijke toegevoegde waarde? Et cetera. Ook begonnen sommigen zich af te vragen hoe ontwikkelaar CD Projekt Red dit in hun game kon stoppen en weg kon komen met 'slechts' een Mature-classificatie. Drie jaar geleden werd een identieke feature namelijk gesloopt uit Conan Exiles – de eerste échte game met een zogenaamde 'penis slider' – omdat het een paar maanden na release anders alsnog de zwaardere 'Adults Only'-classificatie (18+) zou krijgen. Wat behoorlijke gevolgen zou hebben gehad voor de distributie en beschikbaarheid van de titel, aangezien veel ketens en platformen games met een AO-classificatie niet eens te koop aanbieden.



Cyberpunk 2077

Bizar

Het is in ieder geval best begrijpelijk dat we, als maatschappij, nog lacherig doen over blote plassers in media. Geslachtsdelen zijn



Conan Exiles

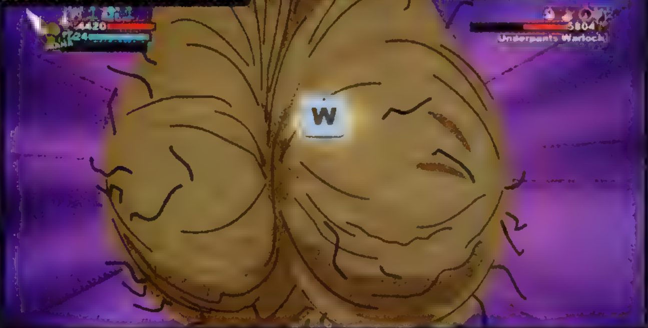

General Custer's Revenge

immers geen dingen die je zo maar aan mensen laat zien, en je voelt je daarom ook extreem naakt en kwetsbaar als andere mensen er zo maar naar kunnen kijken. Het zien van snikkels confronteert ons dus met hoe beschamend we het zélf zouden vinden als vreemden onze rampetamper zo maar kunnen zien. Daarnaast zijn we door de media geconditioneerd om te denken dat er iets heel erg bizars aan de hand is als iemands fluit zichtbaar is in een context buiten de slaapkamer. Ook in gaming, waar een zichtbare pik meestal gebruikt wordt voor humor (Rampage: World Tour, 1997, waar de monsters eventjes hun lid laten zien wanneer ze terugveranderen naar mensen), voor shock (Custer's Revenge, 1982, waar het verkrachten van een vastgebonden indiaan het doel is) of om het gebrek aan moraliteit mee aan te duiden (Dante's Inferno, 2010, eindbaas Lucifer heeft een lul die, uiteraard, zowat tot aan z'n knieën hangt).

Klote(n)

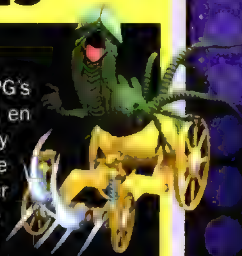
Maar! Van alle games die een op maat gemaakte genotsknots kunnen bevatten is Cyberpunk 2077 de meest logische keuze. Transhumanisme – het verleggen van de biologische grenzen van het lichaam door middel van technologie – is immers een essentieel onderdeel van de wereld én de gameplay. Dit is immers een game waarin je ogen kunt vervangen met scanners en armen met schietende robotledematen; een aanpasbare plezierspier voelt dan opeens verrassend logisch. En laten we niet vergeten dat het hier om een RPG gaat, waarin het de bedoeling is dat je je inleeft in een volledig ander personage. Als je die fantasie en illusie makkelijker kunt vasthouden wanneer je personage bijvoorbeeld zwaar geschapen of transseksueel is, dan is dat toch alleen maar beter voor je uiteindelijke ervaring? Go nuts, dus, zolang je maar onthoudt dat het niet uitmaakt hoe groot ie is; het gaat om wat je ermee doet! ◆


Leisure Suit Larry Magna Cum Laude



South Park The Stick of Truth

VIJF BERUCHTE PIELEMANSEN IN GAMES



Mara (Shin Megami Tensei-franchise)
Shin Megami Tensei is een serie occulte, Japanse RPG's waarin het bevechten van demonen centraal staat, en het is verrassend hoeveel van die duivels basically wandelende ODOLs zijn. Zo heeft Rahu een erectie op z'n voorhoofd. Yup. Geen SMT-penis die iconischer is dan Mara, echter; deze demon zit in bijna elke game van de franchise, en ziet eruit als een gigantische groene piel in een gouden strijdwagen.



Piggsy (Manhunt, 2003)
Wat is er naarder dan geterroriseerd te worden door een gestoorde, kannibalistische seriemoordenaar met een varkensmasker? Het antwoord is: geterroriseerd worden door een compleet náákte gestoorde, kannibalistische seriemoordenaar met een varkensmasker. Ja, tijdens je eerste ontmoeting met deze psychopaat bungelt zijn klokkenspel werkelijk alle kanten op.



Thomas Stubbs (Grand Theft Auto IV: The Lost and the Damned, 2009)
De extreem corrupte politicus Thomas Stubbs is zo zelfingenomen en overtuigd van z'n macht, dat hij zonder schaamte gangsters omkoopt tot moord terwijl hij in een 'herenclub' gemasseerd wordt. Dit resulteert uiteindelijk in een scène waarin zijn volledige knoert in volle glorie te aanschouwen is. Inclusief wellicht het grootste bos schaamhaar in gaming.

Willekeurige hoerenloper (The Order 1886, 2015)
Tijdens een zoektocht in een bordeel komt onze held per ongeluk in de verkeerde kamer terecht. Een kamer waarin een klant op dat moment, eh, bezig is met zijn transactie. Bij het zien van de indringer grijpt hij echter naar z'n pistool dat op het nachtkastje ligt, waarbij ook direct zichtbaar is dat zijn 'andere vuurwapen' niet meer in de schietgrage stand staat. Begrijpelijk.



Gallant statue (Animal Crossing: New Horizons, 2020)
Naakte penissen? In een Nintendo-game!? Jazeker, kinders! Sinds Animal Crossing: New Leaf is het namelijk mogelijk om een galerij op te zetten met kunstwerken uit de echte wereld. Kunstwerken zoals het historische standbeeld van David, van 'homo universalis' Michelangelo. Het beeldhouwwerk komt het best tot z'n recht in New Horizons, echter, waar je in HD naar de onbedekte, marmeren broekslang kunt staren.



Het verhaal achter Animal Crossing

GEBOREN IN EENZAAMHEID



Het kan je moeilijk ontgaan zijn dat Animal Crossing: New Horizons momenteel een dikke hit is. Gezien de coronacrisis is het ook een hoogst aantrekkelijk idee om elke dag even naar je eigen eilandje te vertrekken. En wie het verhaal achter de game kent, zal daar misschien wel nog méér van genieten, denkt Jurjen.

Lange tijd stond Animal Crossing in de schaduw van 'grotere' Nintendo-namen als Zelda, Super Mario, Pokémon, Donkey Kong, Mario Kart en Super Smash Bros. Maar momenteel verkoopt Animal Crossing beter dan al die andere Nintendo-franchises.

Alleen digitaal werden in één maand tijd al meer dan vijf miljoen exemplaren van Animal Crossing: New Horizons verkocht, waarmee het qua digitale sales de snelst verkopende consolegame ooit werd, een record dat tot dan bij Black Ops 4 lag.

Wat Switch-games betreft zijn de digitale verkopen gedurende de eerste maand van Animal Crossing ongeveer gelijk aan die van eerdere recordhouders Ultimate en Pokémon Sword & Shield bij elkaar. Begin mei maakte Nintendo's directeur bekend dat er maar liefst 13,4 miljoen exemplaren van Animal Crossing: New Horizons zijn verkocht, wat betekent dat de game op het moment dat je dit leest waarschijnlijk al de 17 miljoen verkochte ex-emplaren van games als Smash Ultimate, Mario Odyssey en Zelda: Breath of the Wild is gepasseerd.



Game zonder bedoeling

Dat Animal Crossing krankzinnig goed verkoopt, is ook online wel te merken. Het lijkt soms wel of iedereen de game speelt.





Animal Crossing (Gamecube)

Social Media-kanalen slibben welhaast dicht met Animal Crossing-posts, Star Wars-schrijver Gary Whitta is een eigen talkshow in de game begonnen, Bobby Berk – een interieur-designer die je wellicht kent van de Netflix-show Queer Eye – geeft mensen advies over hoe ze hun huizen in de game kunnen in-richten, en bazen als Danny Trejo (Machete), Elijah Wood (Frodo in Lord of the Rings) en Brie Larson (Captain Marvel) gaan ook gewoon met – of in – de game op de foto.

Niet gek voor een game zonder duidelijke be-doeling, waarin je weinig meer doet dan bloemen water geven, vissen en insecten vangen, met je dierlijke buren praten en je omgeving aanpassen. O wacht, je kunt ook nog met een zelfgemaakte bijl tegen keien slaan! Kick-ass!



Misschien heb jij je ook wel eens afgevraagd welke gek (of visionair) ooit heeft bedacht dat zoiets zou wérken, als videogame. En zo komen we op het verhaal van Katsuya Eguchi.

Zo eenzaam

In 1986 werd de toen 21-jarige, net afgestudeerde Katsuya Eguchi aangenomen bij Nintendo. Daar mocht Eguchi eerst werken aan het ontwerpen van promotiemateriaal, maar al snel ging hij als levelontwerper voor Super Mario Bros. 3 aan de slag. Eguchi deed het allemaal met veel plezier, maar vond de avonden die hij na werktijd alleen thuis in zijn kleine appartement doorbracht minder prettig. Want om bij Nintendo te kunnen werken, moest hij vanuit Chiba, de stad waar Eguchi was opgegroeid en waar zijn familie en vrienden woonden, verhuizen naar Kyoto, zo'n 500 kilometer verderop.

In 2008 vertelt Eguchi aan Edge magazine dat Animal Crossing draait om drie thema's: familie, vriendschap en gemeenschap. "De reden dat ik die thema's wilde onderzoeken, is dat ik me zo eenzaam voelde toen ik in Kyoto arriveerde. In die tijd realiseerde ik me pas hoe bijzonder en belangrijk het voor me was, om dicht bij mijn familie en vrienden te zijn, om tijd met ze door te brengen, met ze te praten en met ze te spelen. Ik heb me lang afgevraagd of ik dat gevoel niet in een game kon verwerken, en dat was de voornaamste drijfveer achter de



eerste Animal Crossing."

Een game voor iedereen

Voor alle duidelijkheid: Eguchi is pas aan de ontwikkeling van Animal Crossing begonnen toen hij 35 jaar oud was, al veertien jaar bij Nintendo werkte en al lang en breed in Kyoto was gesetteld. In die veertien jaren speelde hij een belangrijke rol bij de ontwikkeling van games als Star Fox, Wave Race 64 en Yoshi's Story. Toen hij begon na te denken over een volgende game voor de N64, realiseerde hij zich dat de games die hij tot dan toe had gemaakt best moeilijk waren voor sommige mensen, zoals de kinderen die hij inmiddels had gekregen. "En ik wilde een game maken die echt door iedereen gespeeld konden worden."
De gedachte aan zijn kinderen droeg ook op een andere manier bij aan de vorm die Animal Crossing uiteindelijk heeft gekregen. "Ik voelde een verlangen om een plaats te maken waar mijn familie en ik met elkaar konden communiceren, ook al speelden we niet tegelijk."
Zo kwam hij op het idee van een vriendelijk dieren-dorpje waarin verschillende spelers konden wonen, en berichten naar elkaar konden sturen. "Dit was iets wat de kids konden spelen na schooltijd, en wat ik kon spelen als ik 's avonds laat thuiskwam van mijn werk. En zo kon ik tóch onderdeel zijn van waar zij mee bezig waren als ik niet thuis was."


Animal Crossing: New Leaf (3DS)

Realtime klok

Er is nóg een belangrijke factor voor de vorm die Animal Crossing uiteindelijk heeft gekregen, en die heeft te maken met het systeem waar Animal Crossing in eerste instantie voor gemaakt werd: de 64DD. Deze disc-accessoire voor de N64 was toen Animal Crossing ervoor verscheen al aan het floppen in Japan en is daarom ook nooit in het Westen verschenen. Maar het feit dat de 64DD, in tegenstelling tot de N64, een realtime klok had, inspireerde Eguchi om daar handig gebruik van te maken in zijn 'dierendorpjesgame'. Zo kwam hij op het idee om de tijd parallel aan die in de werkelijkheid te laten lopen, waardoor het bijvoorbeeld dag en nacht werd, op bepaalde dagen bezoekers verschenen of evenementen plaatsvonden, en de kleuren van de bomen met de seizoenen mee veranderden. Aspecten die essentieel zijn voor de Animal Crossing-ervaring, zoals die later ook beschikbaar werd op de GameCube, DS, 3DS en nu dus de Switch.



Animal Crossing: Let's Go To The City (Wii)







ANIMAL CROSSING: THE MOVIE
In 2006 verscheen in de Japanse bioscopen een animatiefilm van Animal Crossing die het met een opbrengst van zo'n 15 miljoen euro best lekker deed. Tot nu toe is de film nog niet officieel naar het Engels vertaald of in het Westen uitgebracht, maar wie nieuwsgierig is zou de Engelse fan-dub (onder andere op YouTube) eens kunnen bekijken. En wie weet, misschien zorgt de huidige populariteit van Animal Crossing alsnog voor een officiële Westerse release op dvd of streamingdiensten.

Brief van mama

Het gevoel dat Eguchi in eerste instantie wilde overbrengen met Animal Crossing, dat je als vreemdeling in een nieuwe omgeving een nieuw bestaan opbouwt, met een focus op de thema's familie, vriendschap en gemeenschap, is ook in de Switch-versie alom aanwezig. Mooi detail is daarbij de brief van 'Mama', die je krijgt nadat je de eerste nacht in je sobere optrekje in de nieuwe omgeving hebt doorgebracht – een terugkerend element in de serie, net als de mogelijkheid om meubels en andere spulletjes te verzamelen, en een praatje met je buren te maken.

Het idee dat Eguchi oorspronkelijk had om zijn dorp met andere spelers te kunnen delen, is ook overeind gebleven, al heeft dat idee in de loop der jaren ook tot nogal gekunstelde 'oplossingen' geleid, en werkt het nog steeds niet zoals ik het zou willen. Zo ondersteunde de Wii-versie de Wii Speak-accessoire om met andere spelers te kunnen kletsen, terwijl dit in de Switch-versie alleen mo-gelijk is via de Nintendo-app op mijn telefoon, wat zó ha-perend werkt dat ik liever ge-woon ga bellen.

Gelukkig zijn er ook aspecten die Nintendo in de loop der jaren wel steeds verder heeft verbeterd, en dan denk ik vooral aan de mogelijkheden om zelf dingen te maken en aan te passen.

Aanpassingsopties

In de eerste Animal Crossing kon je het uiterlijk van je personage al veranderen door hem of haar verschillende kledingstukken aan te trekken, en was het inrichten van je huis met meubels, behang en vloer-bedekking een van de voor-naamste 'uitdagingen'. De mo-gelijkheden daartoe werden met de Wii-game Animal Crossing: Let's Go to the City flink uit-gebreid, terwijl je in Animal Crossing: New Leaf (die in 2012 voor de 3DS verscheen) voor het eerst ingrijpende veranderingen in het gebied búiten je huis kon doorvoeren. De focus op aanpassen en ontwerpen werd vervolgens verdiept in de spin-off Animal Crossing: Happy Home Designer (die in 2015 voor de 3DS verscheen), terwijl de mobiele game Animal Crossing: Pocket Camp je voor het eerst uit kamperen stuurde, inclusief customization-opties voor je kampeerplek en je camper.

En nu is er dus Animal Crossing: New Horizons, waarin de aan-passingsmogelijkheden verder gaan dan ooit en je je complete eiland kunt omvormen tot iets wat jouw persoonlijkheid het best tot uitdrukking brengt.

Tel daarbij het feit dat Nintendo in de eerste maanden al heel wat content en evenementen aan de game heeft toegevoegd, met de belofte dit nog jaren te blijven doen, en we kunnen gerust spreken van de ultieme game in de franchise, die eigenlijk alles wat de voorgangers leuk maakte bevat – maar dan beter en uitgebreider.

Het is dus zeker niet onverdiend dat juist deze Animal Crossing voor een doorbraak van de franchise naar Nintendo's Ere-divisie zorgde – al heeft dat natuurlijk ook wel te maken met een zekere crisis.

Een crisis die veel mensen heeft gedwongen meer tijd thuis door te brengen dan ze eigenlijk hadden gewild. Waardoor ze meer tijd hadden om video-games te spelen. En dan blijkt Animal Crossing in meer-dere opzichten de perfecte game.

Ontsnappen

Je mag misschien niet naar buiten, maar kunt wanneer je maar wilt aan de pandemie-cijfers ontsnappen door naar je eigen eiland te vertrekken. Daar word je verwelkomd door







[illegible]

Amper vijf jaar geleden verscheen Animal Crossing: amiibo Festival voor de Wii U, en eh... daar zat niemand op te wachten. Het betrof een Mario Party-achtig bordspel dat vooral bedoeld leek om de verkopen van de bijbehorende acht amiibo-poppetjes van Animal Crossing aan te wakkeren. Gelukkig is als vervolg op dit dieptepunt in de franchise nu met New Horizons het hoogtepunt in de franchise verschenen.



bekende gezichten die altijd vriendelijk en beleefd zijn, en maar wat graag met je socialiseren – zonder anderhalve meter afstand. En ook al werken de multiplayer-aspecten nog niet zoals ik zou willen, ze zijn er wel degelijk, en reken maar dat ik er ook gebruik van maak om mijn eiland aan anderen te showen, spulletjes uit te wisselen en mensen naar hun knollenprijzen te vragen.

De wetenschap dat niet alleen ik, maar ook mijn kids en vrienden, en wereldwijd vele miljoenen mensen zich druk maken om zoiets onbenulligs als virtuele knollen, geeft een aangenaam gevoel van verbondenheid en 'in hetzelfde schuitje zitten'.

Ondertussen draait mijn eiland gewoon door, dus heb ik elke ochtend weer een goede reden om mijn bed uit te komen en even te kijken hoe mijn inspanningen van de vorige dag zijn uitgepakt. Daarna maak ik routineus een rondje over het eiland om fossielen op te graven en wat grondstoffen te verzamelen, klusjes waar ik nu toch alle tijd voor heb. Zo verlies ik mezelf in alledaagse dingetjes, zonder tijdsdruk, scores of consequenties, terwijl er toch, als vanzelf, een soort ritme ontstaat dat houvast biedt.

En ondertussen, bijna ongemerkt, wordt alles iets mooier, beter en makkelijker, wat me het opbeurende gevoel geeft op eigen kracht een betere toekomst te kunnen creëren.

Nooit eerder heeft een game mij zo sterk en duidelijk een positief tegenwicht geboden voor een werkelijkheid die wordt getekend door negatief nieuws en beperkingen.

Gemis

34 jaar geleden zat de jonge Eguchi alleen in zijn nog kale appartement, met een brief van zijn moeder in handen. Hij miste zijn familie, vrienden en vertrouwde omgeving. In dat gevoel van 'missen' lag de kiem van de gedachte die later zou uitgroeien tot Animal Crossing.

Inmiddels zijn we ruim drie decennia verder, en moeten heel veel mensen afstand van elkaar houden en vele dingen missen. En juist in deze tijd verschijnt de beste versie van Animal Crossing om de gevoelens van eenzaamheid en gemis voor vele mensen te verzachten. Ik vind dat een mooie gedachte.

Maak er wat moois van!





WHAT'S THE TEA?

WAAR BLIJFT DE VROUWELIJKE EIVOR?

Alhoewel Laura en Alie behoorlijk onder de indruk waren van de onthulling van Assassin's Creed Valhalla, misten ze toch één ding: beeld van de vrouwelijke protagonist. Waarom blijft zij zo op de achtergrond? Onder het genot van een kopje thee kun je blijkbaar heerlijk speculeren over de gedachtegang van Ubisoft.



Hoi Laura, het kan je bijna niet ontgaan zijn: er komt een nieuwe Assassin's Creed aan! En alhoewel je haar nog niet in de trailer zag, kun je Valhalla ook spelen met een vrouwelijk personage. Het lijkt alleen wel alsof Ubisoft daar niet teveel ruchtbaarheid aan wil geven...



Ik vond de eerste trailer erg gelikt! Logisch ook om voor één personage te kiezen in die trailer. Hoewel ik graag meer zou zien van de vrouwelijke Eivor, is het wel begrijpelijk dat Ubisoft haar niet in de eerste trailer stopte.



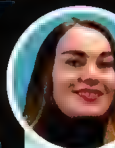
Dat ben ik niet met je eens! Het heeft denk ik weinig te maken met zoiets banaals als het neerzetten van één herkenbaar personage. De game krijgt namelijk customizationopties, waarmee je het haar, de tattoos en de war paint aan kunt passen. De mannelijke Eivor in de trailer is dus ook niet per se 'jouw Eivor'. Ik vermoed dus dat er meer aan de hand is...



Dat is zo, maar waarschijnlijk was het gesprek anders vooral gegaan over het feit dat Ubisoft voor een vrouwelijk hoofdpersonage kiest, in plaats van over de game zelf. Vanuit een marketingperspectief snap ik wel dat ze eerst willen dat het over het spel gaat, en dan pas over de extra opties, zoals het kunnen maken van een vrouwelijke Eivor. Maar wat denk jij dat er aan de hand is, dan?



Ik snap het wat dat betreft inderdaad ook wel. Ik denk sowieso dat de meerderheid van de spelers de mannelijke Eivor kiest, aangezien tweederde van de spelers ook voor Alexios koos in Odyssey. Om nog maar niet te spreken over discussies over het wel/niet bestaan van vrouwelijke krijgers... Ik denk dus dat Ubisoft een beetje voor de weg van de meeste opbrengsten én de minste weerstand gekozen heeft.



Zo kun je er ook naar kijken. Zelfs historici zijn er nog niet over uit of vrouwen meer waren dan zij die baren en zij die koken. In Zweden is er wel een graf gevonden van een vrouw die samen met allerlei wapens en oorlogsattributen lag begraven. Die heeft ze vast niet alleen gemaakt, maar ook gebruikt. Het zou trouwens wel zonde zijn als veel mensen voor een mannelijke krijger kiezen, want ik heb me prima vermaakt met menig dame in Assassin's Creed.







Dat geldt wat mij betreft zeker voor Kassandra uit Odyssey! Grappig genoeg was Kassandra trouwens canon in die game en Alexios niet... In Valhalla doet Ubisoft dat anders: beide personages zijn canon. Dit werd verder niet uitgelegd, Ubisoft wil blijkbaar nog even geheim houden hoe dat precies zit... Misschien is het dus ook wel zo simpel dat men niets wil spoilen en ons nog een grote onthulling staat te wachten?



Daar heb ik in ieder geval wel hoop op. Het zou ook tof zijn als de personages daadwerkelijk andere persoonlijkheden hebben, in plaats van alleen een ander lijf. Misschien zijn het wel geliefden, of hebben ze juist een gruwelijke hekel aan elkaar. Dat lijkt me fantastisch, nog een beetje drama bovenop alle dramatiek die de stoere Vikingtijd toch al met zich meebrengt.

Daar teken ik ook voor! Ik denk in ieder geval niet dat het zo simpel is dat de vrouwelijke Eivor bijvoorbeeld minder aandacht heeft gekregen van het team. Haar statue in de collector's edition is namelijk wel enorm gedetailleerd en ook zijn er al wat screenshots vrijgegeven. Met andere woorden: ik maak me geen zorgen dat Ubisoft geen moeite heeft gestoken in het vrouwelijke personage. Maar slim vind ik deze tactiek niet... Juist nu Ubisoft het vrouwelijke personage zo weinig toont, komen mensen zelf met allerlei (verkeerde?) verklaringen!

Ja, waarschijnlijk wij uiteindelijk ook! De setting maakt het extra onhandig, want of een schildmeid nou hetzelfde is als een Vikingkrijger... Wat vind jij eigenlijk van die setting?

Net wat je net zei: er is nog zoveel onduidelijkheid, in ieder geval over het feit of vrouwelijke Vikingkrijgers echt veelvoorkomend waren. Mij maakt dat overigens echt geen bal uit! Zo natuurgetrouw hoeft het allemaal niet. Valhalla is geen documentaire! Ik heb gewoon zin in een vette Vikinggame, die best een loopje met de werkelijkheid mag nemen. Ga jij de game trouwens halen?

Hij heeft mijn interesse, al is het niet mijn favoriete setting. Alhoewel het zeker niet te boek staat als de beste Assassin's Creed-game, ben ík dol op Liberation. Die hele setting sprak me meer aan. En ja, hoofdpersonage Aveline ook! Aan de andere kant was dat vooral veel sluipen en, zoals we weten van God of War en Bayonetta, is er hevig op loshakken ook lekker. Al kun je nu voor het eerst ook een gevecht omzeilen door goed te babbelen.

O, dat lijkt me tof! Ik ben ook echt wel hyped. Ik denk alleen dat Ubisoft uit moet kijken voor negatieve publiciteit. Dat de ontwikkelaar geheimzinnig doet over de vrouwelijke Eivor is namelijk niet onopgemerkt gebleven. Zo was er een journalist van Kotaku, die uiteindelijk geen bevredigend antwoord kreeg op de waaromvraag over het uitblijven van meer details. Wat heet: de pr-persoon liet de journalist weten dat ze contact op zouden nemen op het moment dat daar iets over te zeggen zou zijn... Zulke praktijken zijn niet bevorderlijk voor mijn hypeniveau!



Dat had ik ook gezien. Ze zeiden ook nog heel afstandelijk "persue that topic", wat klonk alsof ze eigenlijk wilden zeggen dat ze nog niet wisten wanneer ze zich aan 'dat onderwerp' wilden wagen. Laten we hopen dat het inderdaad komt doordat er nog iets groots aan zit te komen. Dat kan de franchise sowieso goed gebruiken, zolang een eventuele 'twist' maar niet wordt gespoild, natuurlijk. Als Odin het wil...

Valhalla moet komend najaar in de winkel liggen. Meer dan genoeg tijd dus om in ieder geval een trailer met de vrouwelijke Eivor te maken en onze verklaringen te ontkrachten. Weet je, ik kijk er voor het eerst naar uit om ongelijk te krijgen! ✖

GOLD AWARD

SPOILERLOOS!!

THE LAST OF US PART II

MET JE HART IN EEN BANKSCHROEF

Soms is het verstandig emotionele ervaringen niet alleen te verwerken, vraag maar aan alle miljoenen mensen die in therapie zijn. Om therapie juist te voorkomen, besloten Florian en Wouter de last van het reviewen van The Last of Us Part II samen te dragen. Maar het was zeker geen makkie...

Als gamers zijn Florian en Wouter praktisch twee zijden van een medaille: Wouter kijkt bijvoorbeeld wenkbrauwophalend, maar wel met een soort respect naar het geduld dat zijn collega kan opbrengen voor zelfs de meest niche JRPG's. Florian, op zijn beurt, rolt z'n ogen helemaal achterin z'n schedel als Wouter bazelt over zijn liefde voor The Sims. Zelfs als het gaat om de Uncharted-serie hebben de twee PU-redacteurs een afwijkende mening, want Florian vindt het een van de geweldigste series ooit gemaakt, terwijl Wouter weinig voelt tijdens het spelen van deze Hollywood-achtige achtbaan. Vreemd genoeg is de eerste The Last of Us de sweetspot waarbij hun smaken overlappen en beide gamers het niet harder met elkaar eens kunnen zijn. Florian: "Een meeslepend Naughty Dog-meesterwerk, waarbij de characters en het verhaal centraal staan in een geloofwaardige, fucked up wereld!" Wouter gaf de game een 99 en schreef: "The Last of Us is een meesterklas in zowel gameplay als verhaalvertelling: onmisbaar en onvergetelijk."



Kunnen deze mannen – met onmiskenbaar van elkaar verschillende smaken en eisen voor games – het opnieuw met elkaar eens zijn wat betreft The Last of Us Part II?

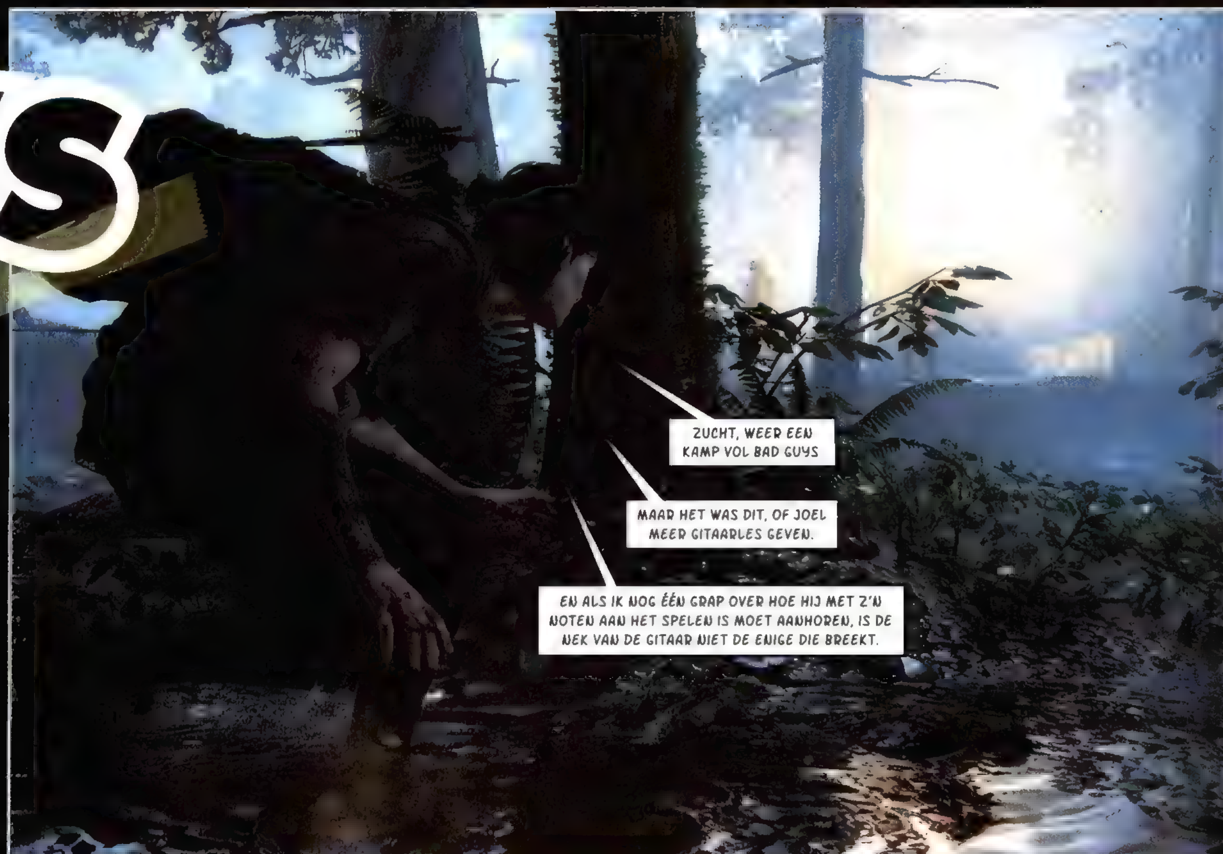
Ellie, Joel, we hebben jullie gemist!

Zeven jaar lang hebben we moeten wachten op The Last of Us Part II en in de tussentijd zijn er weinig games uitgekomen die ook maar vergelijkbaar zijn met die prachtige en tegelijkertijd spijkerharde reis van Joel en Ellie.

Florian: "Zelfs Uncharted 4 komt niet eens in de buurt. Die emotie! Ik houd heel veel van Uncharted, maar het is een kinderspelletje vergeleken met The Last of Us..."

Het heeft niet voor niets zo lang geduurd... In een interview met Neil Druckmann, de creative director van The Last of Us Part II, krijgt Wouter het volgende van hem te horen: "Toen we de eerste game hadden gemaakt, hebben we een flinke tijd nagedacht of we überhaupt een vervolg wilden maken. Bij Naughty Dog hebben we het privilege dat we heel veel creatieve controle hebben over de games die we maken. Dus ondanks dat The Last of Us heel succesvol was, zowel commercieel als wat de kritieken betreft, lag er geen druk op ons om een tweede deel te maken. De lakmoesproef voor ons was 'kunnen we een emotionele kern vinden die net zo betekenisvol en universeel is als in de eerste game?'."

EWS



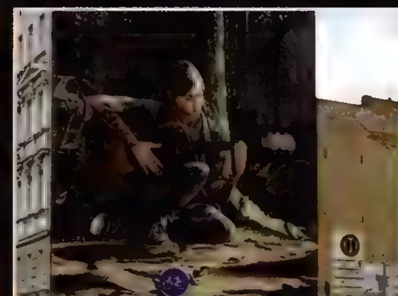
Wouter: "Nou, dat is ze gelukt. Waar het in de vorige game vooral draait om de onvoorwaardelijke liefde die een ouder voelt voor zijn kind, ligt de focus van Part II op de vraag 'Hoe ver ben je bereid te gaan voor iemand van wie je houdt?' Dat niet alleen – en nu moet ik voorzichtig zijn om niet teveel te verklappen – het gaat ook om een conflict en de verschillende perspectieven daarbinnen. Iets waar je als speler heel nauw bij betrokken raakt op een volledig unieke manier..."

Florian: "Naughty Dog wilde een deel 2 maken, omdat ze een geweldig idee hadden, niet omdat het financieel logisch is... Precies zoals het zou moeten zijn! Er zijn maar weinig studio's die dit kunnen flikken, maar het zorgt voor een meesterlijke basis waarbij er minder druk wordt gecreeerd. Het resultaat van deze absolute vrijheid is verbluffend."

MUURKUNST MET ELLIE



Als promotie heeft Naughty Dog besloten een gigantische muurschildering van The Last of Us Part II op een gebouw in Berlijn te zetten. Super vet, een beetje zoals hotel Figueroa in LA tijdens de E3!



We kunnen snel klaar zijn over het verhaal, want daar moet je zo weinig mogelijk over weten voordat je The Last of Us Part II gaat spelen. Het is zelfs link om het over de personages te hebben, dus laat Wouter het hierbij: "Het is van essentieel belang om de volledige impact van het verhaal van The Last of Us Part II te voelen, dat je deel 1 hebt gespeeld: de emotionele kern ligt namelijk in de breekbare relatie tussen Ellie en Joel. Meer mág je simpelweg niet weten over het verhaal, dus manoeuvreer het internet als een kat over een nat wegdek: lichtvoetig, maximaal voorzichtig en met extreme argwaan. Ik heb medelijden met iedereen die, door dat gigantische lek waarmee het hele plot van The Last of Us Part II geopenbaard werd, per ongeluk op spoilers zijn gestuit. Want praktisch elke TLoUPII-spoiler is een HEFTIGE spoiler!"

"De gameplay is op alle mogelijke manieren geperfectioneerd en bovendien rete spannend!"

Het komt er in feite op neer dat iedereen die iets voelde tijdens het spelen van The Last of Us, ongeveer het dubbele moet verwachten qua emoties van The Last of Us Part II. En dat komt niet alleen door de twee keer zo lange speeltijd...

Florian: "Dit is het beste verhaal in een game ooit en een ongeëvenaarde emotionele rollercoaster die even prachtig als meedogenloos bikkelhard is!"

Bikkelhard is bijna een understatement, want wederom deinst Naughty Dog niet terug voor geweld van extreme intensiteit. Druckmann: "We schuwden zeker niet weg voor geweld, en daarmee bedoel ik dat we te maken hebben met een game die een conversatie heeft over de cyclus van geweld en de gevolgen van iemand z'n daden, zowel in narratieve, als in gameplaymomenten."

Speel het, vóél het

Geweld en de gevolgen daarvan is een belangrijk gegeven, dat inderdaad in zowel gameplay als het verhaal terugkomt, waarmee beide elementen van de game wederom één geheel vormen, naadloos in elkaar overvloeien en elkaar versterken. Hoewel er op het eerste gezicht weinig veranderd lijkt te zijn als het gaat om speelstijl en -wijze... Druckmann: "[Er is geen] op zichzelf staande mechaniek waarvan we kunnen zeggen: 'Okay, dit is onze grijphaak, of dit »

MOOISTE GAME OOIT?



The Last of Us Part II ziet er waanzinnig mooi uit. De kunstenaren van Naughty Dog hebben werkelijk alles uit de kast getrokken als het gaat om grafische pracht en praal en het is bizar dat dit mogelijk is op de inmiddels zeven jaar oude PS4. Er zitten bepaalde scenes in de game die absoluut next-gen te noemen zijn en ik heb meerdere malen vol ongeloof om me heen zitten kijken. Ook de HDR-implementatie is subliem, waardoor de meesterlijke lichteffecten nog beter tot z'n recht komen op een vette TV. Het is zonder twijfel grafisch de mooiste consolegame ooit!
En het zijn niet alleen de graphics die The Last of Us Part II zo laat shinen, want ook de animaties van de characters zijn van absolute wereldklasse. Op de eerste plaats in de filmpjes, maar ook in de gameplay zelf reageren de characters fantastisch op wat er om hen heen gebeurt. Het maakt de personages nog geloofwaardiger en zo komt het verhaal nog harder binnen. De hele game is zo gruwelijk gepolijst en Naughty Dog zet hierin een nieuwe standaard. Je weet niet wat je ziet, het is pure eye-candy! Oh man, en dan de gedachte dat we The Last of Us Part II misschien wel in 4K/60fps kunnen spelen op de PS5 eind dit jaar... Maak. Me. Gek.



» is onze gravity gun.' Het is meer een combinatie van kleine dingen die, als je ze samenvoegt, een andere eindervaring creëert dan in de eerste game. [..] Het zijn allemaal verschillende systemen die, als je ze combineert, hele gevaarlijke situaties opleveren, en het is de meest systematische game die we ooit gemaakt hebben met een diepte in het game design dat best wel fris is voor Naughty Dog."

"Besef je dat alles hierna gaat tegenvallen?"

Wouter snapt wat de creative director over zijn eigen game zegt, maar had eerst zijn bedenkingen: "The Last of Us heeft nogal wat commentaar gekregen op de gameplay en hoewel ik zelf volledig geboeid ben gebleven en me nooit helemaal in deze kritiek heb kunnen vinden, snap ik wel waar het vandaan komt. Als je namelijk, als een volledig emotieloze Vulcan, de gameplay helemaal als een losstaand element bekijkt, zonder context, dan zou je kunnen zeggen dat er op dat gebied weinig baanbrekends of unieks aan de hand is. Dat geldt ook voor deel 2 en aanvankelijk was ik daarom licht teleurgesteld na het opzetten van m'n Spock-bril, maar dat veranderde al snel, iets dat volledig te maken heeft met bepaalde plotontwikkelingen. Dingen waar ik niets over kwijt kan dus! Komt erop neer dat gameplay en verhaal nog steeds in elkaar overvloeien op een manier die wél uniek en baanbrekend is."

Florian is evenmin teleurgesteld: "Waar de beste verbetering in zit is de AI. Vijanden zijn veel slimmer geworden en werken samen om je op te jagen. Je moet nu meer nadenken over hoe je het beste je tegenstanders uit kunt schakelen en als het even kan, zonder de andere vijanden te alarmeren. De gebieden zijn daarnaast een stuk groter dan in het eerste deel en er zit meer hoogte in verwerkt.

SPEELTIP: MOEILIJKHEIDSGRAAD

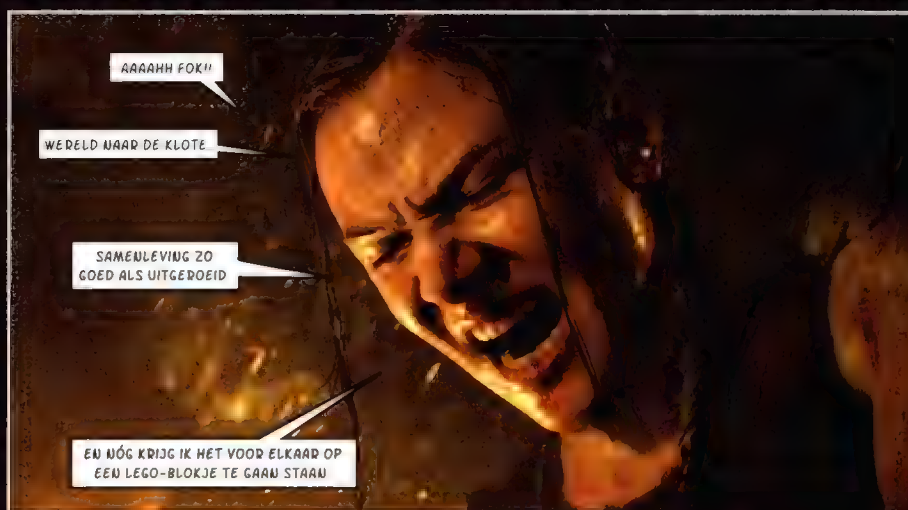


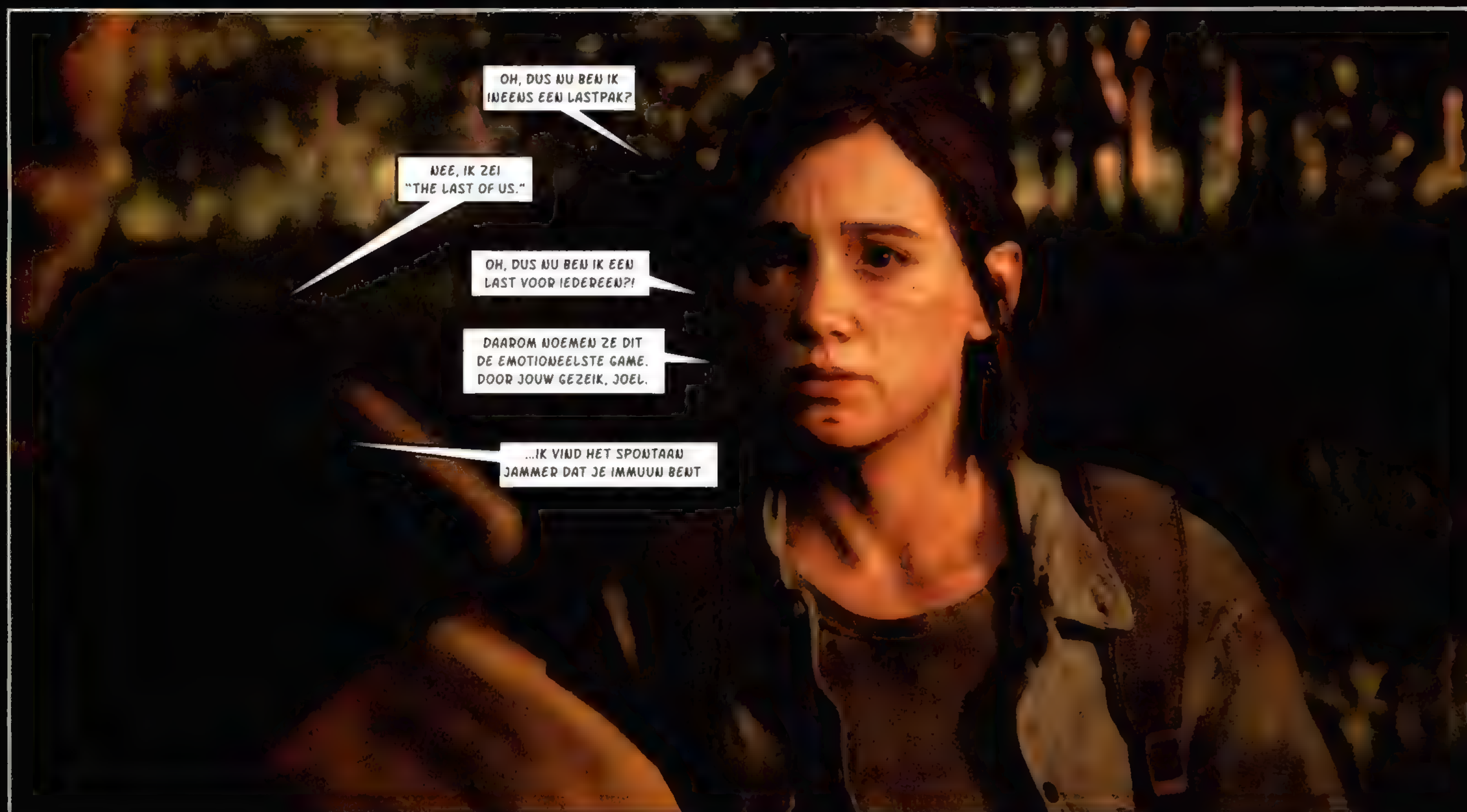
Zet The Last of Us Part II gerust op Hard, want frustrerend moeilijk wordt het daarop zelden en survival (horror) werkt pas echt als je ook daadwerkelijk je best moet doen om te overleven. Wil je echter de game doorspelen met een minimum aan slachtoffers (wat volgens Neil Druckmann zeker een optie is), dan moet je misschien overwegen iets makkelijker te gaan.

Je moet dus nu ook rekening houden met vijanden die misschien een verdieping hoger zitten, maar naar beneden rennen of bovenop je springen als je teveel geluid maakt. En dan heb ik het nog niets eens gehad over de honden, die je kunnen ruiken en volgen, zelfs als je aan het schuilen bent in het hoge gras. Ik vind het altijd kut om dieren te killen in games, maar in dit geval had ik er minder moeite mee, wat een tyfusbeesten. Opgejaagd worden is de name of the game. De gameplay is geen ondergeschoven kindje in deel 2, het is op alle mogelijke manieren geperfectioneerd en bovendien rete spannend!"

Hoe nu verder met het leven

Wouter en Florian hebben verrassend veel emotionele bijstand nodig gehad tijdens het spelen van The Last of Us Part II. Het hielp om elkaar beladen berichtjes te sturen, maar ze vonden ook veel steun in hun emotionele superieuren. Wouter: "Ik woon momenteel samen met iemand die niet enorm geïnteresseerd is in games, maar The Last of Us Part II vormt daarin een uitzondering. Nadat ik haar een uitgebreide samenvatting van deel 1 had gegeven was ze volledig aan boord voor het vervolg, en werd ze oprecht boos van sommige beslissingen die bepaalde personages namen, terwijl een aantal gevoelige momenten haar ook niet onberoerd lieten. Het hele 'kill'-gedeelte (AKA gameplay) sloeg ze liever over, voornamelijk omdat het geweld zo fucking hard is, en haar hart zat natuurlijk lang niet zo diep in de game als dat van mij, de speler, maar we hebben uren gepraat over de impact van deze game; wat het probeert te zeggen en hoe effectief het dat doet. Ze kon niet ontkennen dat The Last of Us Part II met recht kunst genoemd mag worden. En komend van iemand die twee universitaire





opleidingen kunstgeschiedenis heeft afgerond, lijkt me dat een flink compliment!"

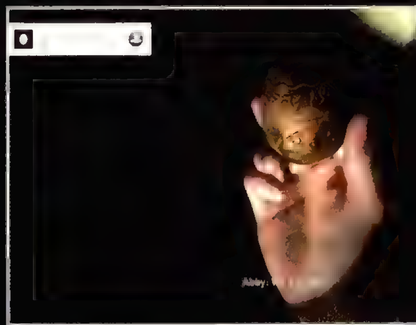
The Last of Us Part II wil je iets laten voelen, en Neil Druckmann had wat dat betreft iets heel specifieks voor ogen: "[We hadden] een idee voor een verhaal dat niet zo goed zou werken voor een tv-serie of een film, maar dat gevoelens oproept die uniek zijn voor videogames. Zoals schuldgevoel, schaamte, spanning, of adrenaline. Gevoelens die heel moeilijk zijn om te bereiken in andere media."
Wat Florian betreft is hij daarin vol-le-dig geslaagd: "The Last of Us Part II laat je dealen met gevoelens die in geen enkel andere vorm van entertainment overgebracht kan worden... Je gaat van liefde naar haat en weer terug en zal zelfs schuldgevoelens opbouwen! De emoties zijn ongekend in een game, of wat voor entertainment dan ook. Haat en liefde liggen dicht bij elkaar en Naughty Dog speelt hiermee op een meesterlijke en bijna ziekelijke wijze. Ik ben mans genoeg om toe te geven dat ik een paar tranen over m'n wangen heb laten rollen. Right in the feels!"

SPEELTIP: VERBORGEN SCHATTEN



Sowieso is het aan te raden om alles lekker op je gemak te onderzoeken tijdens het spelen voor de nodige loot in de vorm van wapens, ammo en upgrades, maar er zijn daarnaast ook een shitload aan easter eggs te ontdekken. Zo kan je bijvoorbeeld de bekende 'Sic Parvis Magna'-ring vinden van Nathan Drake, of een Precursor Egg uit Jak & Daxter. En ja, dit zijn ook Trophies, dus begin met zoeken!





En dus gebeurde weer iets speciaals, iets wat nog maar één keer eerder was voorgekomen: de redacteurs zijn het roerend met elkaar eens. Ondanks hun bijna contrasterende meningen vinden ze allebei dat The Last of Us Part II de beste videogame van het moment is. Wouter: "The Last of Us Part II gaat haters hebben, gaat mensen laten opkijken van hun bordje pap om gemene dingen te roepen. Maar dat komt omdat deze game iets te zeggen heeft, misschien zelfs meer dan bijna alle voorgaande triple-A games ooit, ever, bij elkaar opgeteld. The Last of Us Part II is een kunstwerk en dat roept emoties op, zowel positieve als negatieve. Ik heb inmiddels deze hartroerselen een plekje weten te geven, maar voordat iedereen zo ver is, zal er veel gezegd worden over deze game, veel meningen de rondte doen. Ik kan iedereen van harte aanraden om deze game te spelen, van begin tot eind, om dán pas je mening te vormen, dan pas je gevoelens te uiten. Als je eenmaal zover bent, dan zijn we er voor je om voor emotionele bijstand te zorgen. Want die zal je nodig hebben."
Er kleeft echter wel een nadeel aan de kwaliteit van The Last of Us Part II, zo zegt Florian: "Besef je dat alles hierna gaat tegenvallen? Ik hou m'n hart vast voor bijvoorbeeld Ghost of Tsushima... Of zelfs de eerste next-gen-titels. Het is bijna zielig! Ik had nooit verwacht dit te zeggen na de release van FFVII Remake, maar The Last of Us Part II is mijn game of the year. Wat zeg ik, misschien wel mijn game of the generation!"

SCORE 100

Het lijkt wel of er nog nooit zó goed nagedacht is over een game als over The Last of Us Part II. Niet alleen wat betreft het opvolgen en overtreffen van een illustere voorganger, maar ook hoe je gameplay en verhaal combineert om het maximum aan emoties uit je spelers te trekken.

WOUTER & FLORIAN





Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad ongeveer een etmaal, waarvan minstens 10 uur aan heftige zielenroerselen.

20-30 UREN



BASICS

STORY DRIVEN ACTION ADVENTURE/SURVIVAL HORROR
NAUGHTY DOG/SONY
1 SPELER
OUT NOW

MINECRAFT DUNGEONS

DIABLOKKEN



Dungeon crawlers zijn het equivalent van moshpits: te veel mensen staan dicht op elkaar en als je niet uitkijkt ga je dood. Hoewel Jacco absoluut van een potje rammen houdt, sprak het overzichtelijkere Minecraft Dungeons hem ook wel aan.



Vind je Minecraft een game voor kleuters? Ben je te cool om toegang te hebben tot oneindige creativiteit? Dan heb je niks te zoeken bij Minecraft Dungeons. Je moet de charme van de franchise enigszins kunnen waarderen om lol te beleven aan deze overzichtelijke doch keileuke dungeon crawler. Deze game ademt Minecraft dankzij het kubusvormige uiterlijk, alle bekende mobs en de vriendelijke toon die vooral kinderen aanspreekt. Is Dungeons daarom een minderwaardige game? Absoluut niet.

Overzichtelijk

Het is wel een wat overzichtelijkere, minder diepgaande game in het genre. Een verfilming van een uitgebreide boekenreeks, zou je kunnen zeggen. Zo zijn er slechts drie skills genaamd artifacts die je kunt instellen, in plaats van de pakweg 43 skills in vergelijkbare games. Ook raak je dankzij de uitgetekende map nooit echt verdwaald in de semi-willekeurig gegenereerde levels en is de game vrij vrijgevig met team lives, mocht je toch sterven met een groep van maximaal vier man. Al deze kenmerken zorgen ervoor dat Minecraft Dungeons ideaal is voor de kleine gamers onder ons, en dat is ook héél waardevol. Iedereen heeft wel dat ene kleine neefje of nichtje dat op je PlayStation wil spelen, maar waar je geen geschikte games voor hebt. GTA 5? In een zeker opzicht educatief, maar misschien wat gewelddadig. Misschien Bloodborne om wat doorzettingsvermogen te creëren, al is er een kans dat ze daarna scarred for life zijn.

En weet je, de toegankelijkheid van Minecraft Dungeons maakt het ook een hele fijne instapper wat dungeon crawlers betreft, en überhaupt een fijne game om te spelen. Je stelt bijvoorbeeld wel een character samen, maar je armor, wapens en skills bepalen welke 'klasse' je echt bent. Dat unieke systeem maakt van rol wisselen, om bijvoorbeeld je co-op-partner bij te staan, ultraflexibel. Het ene moment sla ik als Thor met een gigantische donderhamer enchanted creepers naar het hiernamaals, het andere moment verzamel ik de zielen van gestorven vijanden om m'n buddy te healen en te dekken met een pijlenregen. Ja, dit is een Minecraft-game.

DUNGEONCEPTION

De werelden van dungeons bestaan uit met de hand ontworpen delen en willekeurig gegenereerde paden. Zo nu en dan vind je echter ook een volledig random dungeon in een level, dat soms bijna net zo groot is als het level zelf. Omdat er altijd een kist met loot ergens op je staat te wachten, is het zeker de moeite waard om deze te verkennen.



Niet alleen voor baby's

Als je dacht dat Dungeons énkel voor baby's is, heb je het helemaal mis. Voorafgaand

aan elk level kun je namelijk kiezen uit een difficulty tussen 1 en 6, op basis van je team power, dat weer is gebaseerd op je level en uitrusting. De aanbevolen moeilijkheid kom je redelijk zonder kleerscheuren door, maar eentje hoger merk je het verschil absoluut. Daarom is het goed dat Mojang spelers enige mate van diepgang biedt om eerder genoemde, extraordinaire builds te maken. Naast de artifacts, zoals een hoorn die monsters een afgrond in toetert ('NOOOOT!'), spelen enchantments hierbij een grote rol. Deze pas je net als in Minecraft toe op wapens en armor, om bepaalde bonussen en effecten vrij te spelen, die je maar beter slim inzet om hogere moeilijkheidsgraden aan

"Als je dacht dat Dungeons enkel voor baby's is, heb je het helemaal mis."

te kunnen.

De cyclus van statistiekjes met elkaar vergelijken en op zoek gaan naar wapens met bepaalde enchantments blijft niet eeuwig leuk. Er zijn bijvoorbeeld niet bijster veel archetypen voor armor en wapens, waardoor je bakken met Wolf-armor in je – godzijdank oneindig grote – inventory hebt en je eigenlijk constant dezelfde items vindt. Dat is enerzijds logisch voor een game die bedoeld is voor beginners, maar anderzijds had ik toch wat meer verschillende loot en customization gezien. Laat me het zwaard dat een overduidelijke knipoog naar Prince of Persia is spelen als de prins. Laat me met twee pikhouwelen tegelijk gehakt maken van monsters. Minecraft Dungeons maakt die extra stap net niet, waardoor ik na de vijf uur durende campaign ook niet heel lang ben blijven hangen om betere loot te vinden.

Huisdierlama's

Maar goed, de game speelt verder als een zonnetje; de combat voelt redelijk gewichtig en gevarieerd per wapen. Helemaal in co-op, waarbij je elkaar moet reviven voordat de nacht aanbreekt en er nog meer hordes vijanden op je afkomen. Het is lekker chaotisch, zo met je huisdierlama's, absurd grote groepen vijanden rondom een tussenbaas en allerlei effecten op het scherm. De soundtrack daarbij is overigens zo goed dat het tijdens The Game Awards dit jaar niet vergeten mag worden. Ook ziet de game er zeer aangenaam uit, enigszins vergelijkbaar met de ray-tracing-modus voor het gewone Minecraft. Allerlei old-school textures keren terug tussen prachtige lichteffecten, mist en stromende watervallen. Dit is hoe Minecraft 2.0 eruit zou moeten zien.

VECHTEN MET DE MAP

Buiten het feit dat de map alles voor je uittekent is er nog een probleempje, hij is behoorlijk aanwezig. De map is doorzichtig en ligt als een overlay over het scherm, maar is net belemmerend genoeg dat je tijdens actie soms geen hol meer ziet. Je kunt hem dus beter achterwege laten en af en toe checken.





SCORE 70

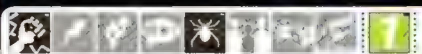
Minecraft Dungeons is heel toegankelijk en biedt tot op zekere hoogte ook een leuke uitdaging voor de doorgewinterde gamer. Hij is redelijk kort en hier en daar iets te oppervlakkig, maar haal er een co-op-maatje bij en je hebt gegarandeerd een goede tijd.

JACCO



Als je alles nog een keertje doet op de hogere moeilijkheidsgraden mag je dat aantal verdubbelen.

5+ UREN

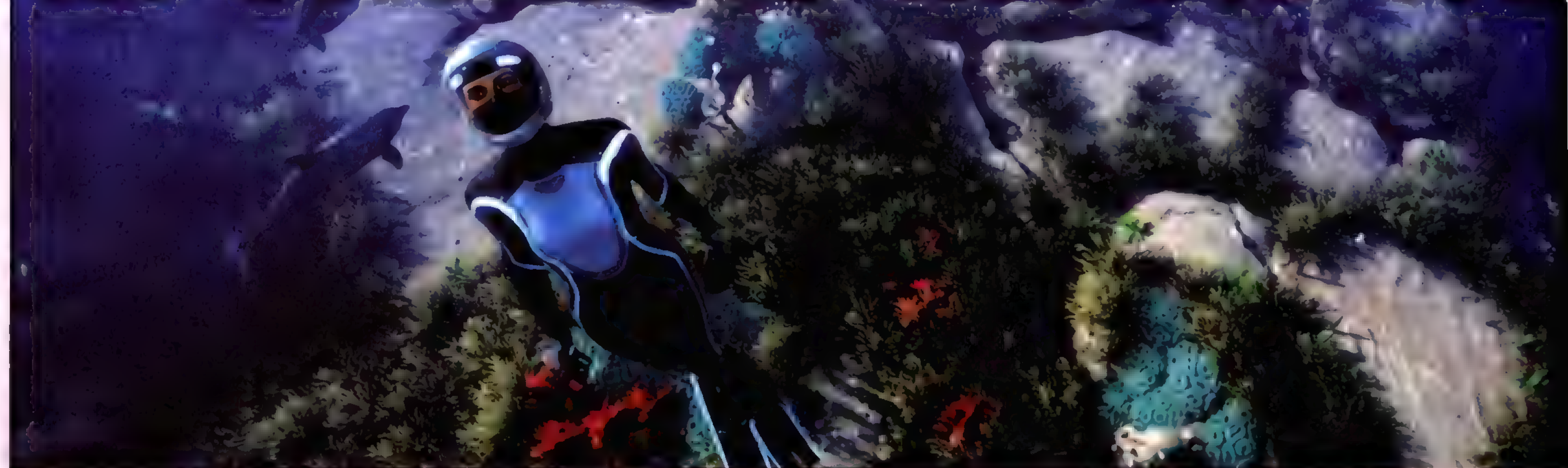


BASICS

DUNGEON CRAWLER
MOJANG/MICROSOFT
1-4 SPELERS
OUT NOW

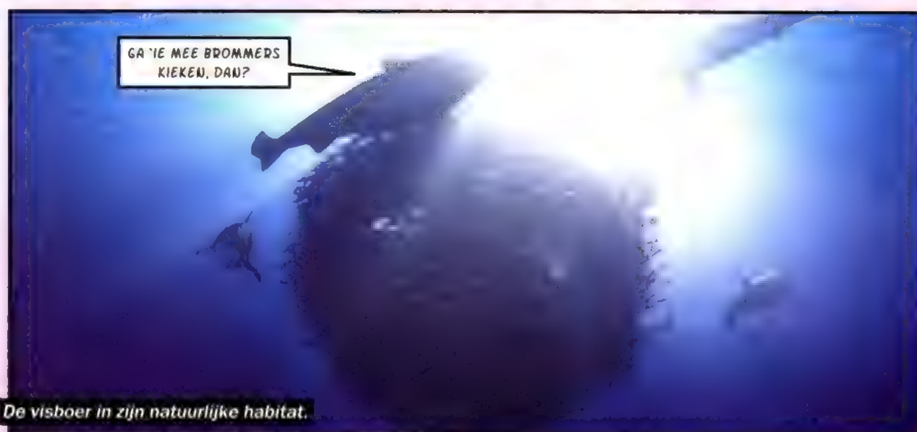
BEYOND BLUE

VEEL TE KORTSTONDIG K IN ONEINDIG MOOIE WE



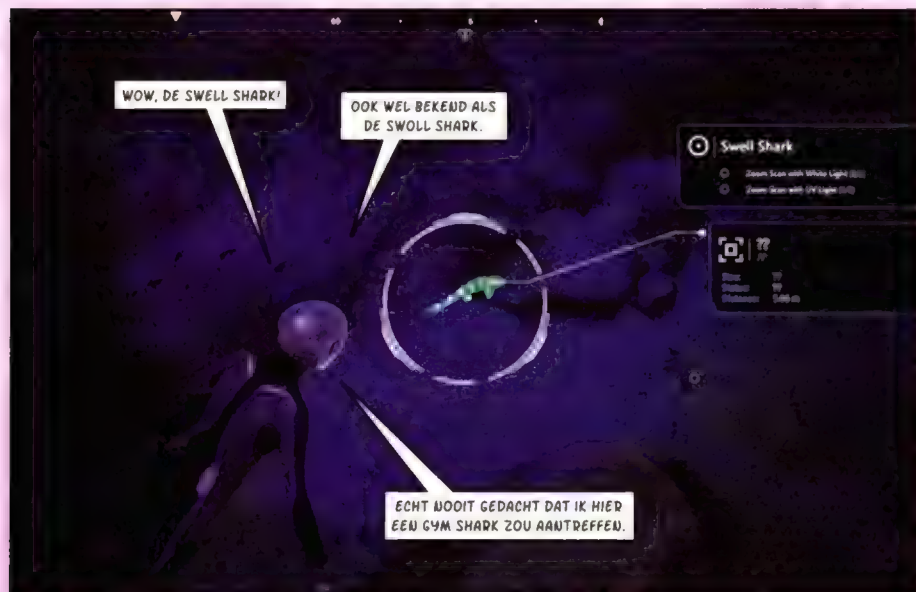
PS4 | XBOX ONE | PC | IOS | ANDROID | REVIEW

Gezien zijn voorliefde voor heavy metal en games waarin je dingen op gewelddadige wijze doormidden klieft, zou je niet verwachten dat Samuel op z'n tijd ook van relaxte, meditatieve games houdt. Maar niets is minder waar. Sterker nog, hij heeft een zwak voor duikgames, zoals Beyond Blue, waarin je op je gemakje de diepste krochten van de oceaan verkent.

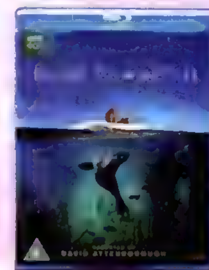


De visboer in zijn natuurlijke habitat.

De reden dat ik rustige games meestal niet zo boeiend vind, is dat ze zich focussen op zielige verhalen – zoals de meeste walking simulators – of het verzamelen van rotzooi – zoals in Animal Crossing. Duikgames, daarentegen, vind ik wel heel nice, want ze weten én relaxt te zijn én mijn videogamehonger te stillen. Ze laten me lekker m'n gangetje gaan en ze weten me meestal ook te belonen voor m'n nieuwsgierigheid. "Oeh, een gezonken schip! [..]



BEYOND BLUE: DE 'VERGAMING' VAN BLUE PLANNET II



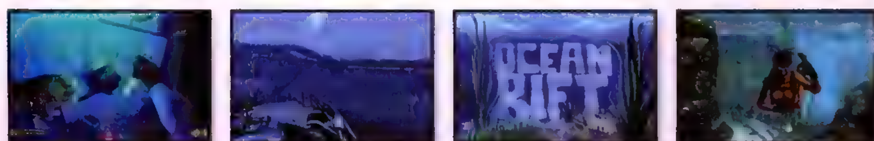
De BBC-docuserie Blue Planet II is een aanrader: elke van de zeven delen laat op prachtige en intieme wijze zien wat de flora en fauna van onze oceanen zoal allemaal uitspoken. En dat vonden de makers van Beyond Blue ook, want hun game is op deze docuserie gebaseerd. Enkele memorabele momenten uit de serie zijn op slinkse wijze in de game verwerkt, zoals het walviskarkas dat aaseters aantrekt, en een hele potvisfamilie die samen met hun jongen proberen te jagen. Ook zijn er in de game zeventien filmpjes te ontgrendelen; minidocu's genaamd Ocean Insights, die gemaakt zijn met het materiaal dat geschoten was voor Blue Planet II. Dit is de tweede keer dat ontwikkelaar E-line Media spelers 'beloont' met educatieve media; in hun vorige game, Never Alone, kon de speler filmpjes ontgrendelen die informatie gaven over de cultuur van de Iñupiaq-eskimo's.

JKJE
RELD



MEER DUIKGAMES IN VIRTUAL REALITY, A.U.B.

Er is, helaas, géén first-person-port van Beyond Blue voor VR-brillen als de PlayStation VR en de Oculus Rift. Gemiste kans als je het mij vraagt, want duikgames zijn perfect voer voor virtual reality. Zo zal je van misselijkmakende reisziektes nauwelijks last hebben, gezien beweging onderwater een stuk langzamer en logger gaat dan normaal. Om nog maar te zwijgen over hoe goed de illusie van in water 'zweven' past bij het vrije perspectief van VR, of hoe extra imposant het moet voelen om een walvis langzaam op je af te zien komen als je zo'n bril op hebt! Beyond Blue had dus een goede niche kunnen opvullen, want VR-duikgames zijn er ook niet echt veel. De meeste titels in dat 'genre' zijn niet zozeer games maar kortstondige 'ervaringen', zoals Ocean Rift of theBlu. En de rest? Meuk die al jaren vastzit in 'early access' (World of Diving), een horrorfetisj heeft (Narcosis), of simpelweg niet lekker wegspeelt (Deep Diving VR). De tijd is rijp voor een écht goede VR-duikgame!



Wow, is dat een schatkist!? [..] Woooooaaaah, check hoe groot die walvis is!", et cetera. Nieuwe gebieden verkennen en geheimen vinden is een groot onderdeel van waarom videogames leuk zijn, en duikgames geven je dat genot zonder verder veel inspanning van je te vragen.

Dunbevolkt genre

Ja, dit soort games zijn ideaal na een lange, drukke dag. Al helemaal met behulp van de nodige middelen die, eh, de realiteit een wat fijner tintje geven. Lekker zwemmen tussen de dolfijnen, terwijl je gewoon onderuitgezakt op de bank zit. Je weet toch. Het probleem met duikgames is dat er echter niet bepaald veel van zijn. Ik werd dus direct enthousiast toen ik de woorden 'Beyond Blue' in de gamesreleaselijst zag staan, want ik ben al een tijdje op zoek naar een degelijke titel die een plekje claimt in het nog altijd veel te dunbevolkte duikgamegenre. De eerste minuten waren in ieder geval direct veelbelovend: veel vrijheid, veel vissen, veel mooie graphics, inclusief zonnestralen die op prachtige wijze door het zeewater gebroken worden. Eindelijk.

Sierlijk

In eerste instantie lijkt Beyond Blue alle hokjes van een relaxte duikgame af te vinken: geen zuurstoftank die op kan, geen enkele vorm van gevaar (zelfs niet van de haaien) en lekker veel mogelijkheden om de lokale fauna te scannen en uitdagends was aan het scannen – je zwemt naar een vis toe en drukt op R1 – gaf het me elke keer wel de mogelijkheid om te aanschouwen hoe

"Er zijn dan ook zeker een handjevol momenten geweest waarop ik een hoorbare 'woah' niet kon onderdrukken."

te categoriseren. Er was nog geen half uur voorbij of ik had al op serene wijze langs dolfijnen, haaien, schildpadden, octopussen en verscheidene walvissoorten gezwommen; elk dier liet zich rustig door mij scannen. En hoewel er niets realistisch die virtuele wezens eruit zagen. Van de uitzinnige wijze waarop een geschrokken octopus zich door het water lanceert, tot de diepe groeven en krassen die het aangezicht van elke potvis sieren: Beyond Blue oogt zo »





levend dat de duikillusie probleemloos wordt verkocht.

Onbekend

Er zijn dan ook zeker een handjevol momenten geweest waarop ik een hoorbare 'woah' niet kon onderdrukken. Zo blijft het imposant om door een gigantische hoeveelheid blauw te zwemmen en langzaam maar zeker het silhouet te zien verschijnen van een walvis; het is het juiste soort 'eng', zelfs wetende dat mij niets kan gebeuren. Ook kreeg ik elke keer zwakke knieën wanneer ik over een kloof zwom en naar beneden keek: de donkere leegte van de onbevattelijke diepte onder mijn avatar Mirai was extreem onprettig. Op de best mogelijke manier. Snap je? Videogames zijn goed in het presenteren van onbekende werelden, maar uiteindelijk is niets zo buitenaards als de bodem van de oceaan.



Identiteit

Helaas duurt het niet lang voordat Beyond Blue ook z'n 'andere' kant laat zien. In een doorzichtige poging om wat 'diepgang' en 'variatie' aan de gameplay toe te voegen, word je al snel gedwongen om tussen de missies door te 'rusten' in je onderzeeërtje. In dit voertuig moet je telefoongesprekken voeren met NPC's, zoals de mensen die jouw expeditie hebben opgezet en gefinancierd, en je jongere zus die met onder andere haar studie worstelt. Deze dialoogmomenten duren niet lang en zijn niet per se hinderlijk, maar ze onthullen wel dat Beyond Blue een identiteitsprobleem heeft.

Doordrukken

Wil Beyond Blue een chille duikgame zijn? Of wil het een persoonlijk drama zijn over iemand die toevallig duikt voor haar beroep? De twee zijn niet echt samen te brengen;

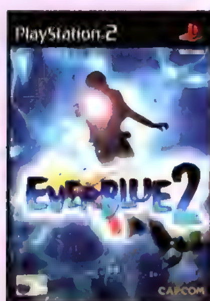
> **"Na slechts een halve middag en een handjevol missies zag ik de credits al voorbij rollen."**

Mirai d'r zeikerige relaties voegen niets toe aan de grandeur van de diepe oceaan. Daarom is het ook extra raar dat je tijdens de gesprekken dialoogopties voorgeschoteld krijgt, wat impliceert dat de gesprekken meerdere kanten

VIER GEWELDIGE DUIKGAMES DIE JE GESPEELD MOET HEBBEN

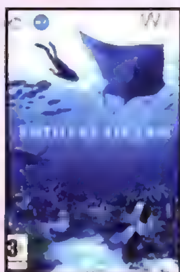
Everblue 2 (PS2, 2002)

In deze avontuurlijke, first-person onderwatergame, bestuur je een jonge duiker die geld probeert te verdienen door schatten op te duiken en foto's te maken van de lokale fauna. Van kleurrijke koraalriffen tot creepy, gezonken scheepswrakken: in Everblue 2 zit de sfeer er goed in.



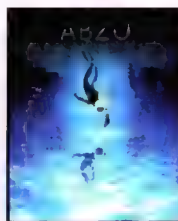
Endless Ocean (Wii, 2007)

Ook Endless Ocean is van de Japanse ontwikkelaar Arika. Het verschil met Everblue is dat Endless Ocean third-person is, een simpele Wiimote-besturing heeft en vooral gefocust is op extreme chillings. Zuurstof gaat nooit op en haaien vallen je niet aan, dus je geniet maximaal van de prachtige onderwaterwereld en rustgevende soundtrack.



Abzû (PS4/Xbox One/Switch/PC, 2016)

Abzû is Journey, maar dan onderwater: de prachtige beelden hebben soms iets abstracts en zelfs psychedelisch, en het 'verhaal' wordt op stille doch kleurrijke wijze met je gedeeld terwijl je je door de speelwereld manoeuvreert. Abzû is wellicht niet de meest realistische duikgame, maar qua bewegingsvrijheid en dromerigheid is het onverslagen.



Subnautica (PS4/Xbox One/PC, 2018)

Subnautica combineert de prachtige illusie van duiken in first-person met de urgentie van een survivalgame: je bent namelijk gestrand op een oceaanplaneet, en moet al duikend elke hoek van de planeet verkennen om je schip te kunnen repareren. Subnautica is de stressvolste ervaring in deze lijst, maar ook een van de verslavendste.

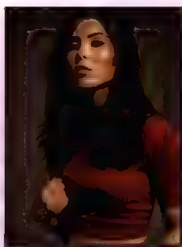




"ZEG, VIND JE OOK NIET DAT MIRAI EEN BEKENDE STEM HEEFT?"

Wie veel op YouTube te vinden is, kan tijdens het spelen van Beyond Blue een déjà vu-momentje ervaren. Dat komt omdat hoofdrolspeelster Mirai ingesproken is door de bekende YouTuber Anna Akana. Akana heeft de afgelopen jaren al veel meer gedaan dan alleen YouTube – ze was in 2015 zelfs te zien in de MCU-film Ant-Man – en nu mag ze 'videogame voice-actress' aan d'r CV toevoegen. Haar online 'streed cred' is niet de enige reden dat ze de rol van Mirai heeft gekregen; Akana heeft, net als Mirai, Japans bloed. Daarnaast heeft Akana jarenlang gestreden met depressie als gevolg van de zelfmoord van haar jongere zus; iets wat haar ongetwijfeld een authentiekere prestatie heeft laten neerzetten in de verrassend intieme dialogen van Beyond Blue.





op kunnen gaan en van daadwerkelijk belang zijn. Maar dat is de grootste illusie in Beyond Blue: zelfs de prekerige dialogen over het milieu hebben uiteindelijk nauwelijks invloed op de gameplay. Uiteindelijk zat ik de gesprekken maar een beetje door te drukken, in de hoop dat ik weer snel terug kon keren naar het leuke gedeelte: het duiken.

Korte kant

En dan is het opeens voorbij. Na slechts een halve middag en een handjevol missies zag ik de credits al voorbij rollen. Nou is er waarschijnlijk niemand op de redactie die zo van korte games geniet als ik – herspeelbaarheid is immers een prachtig en ondergewaardeerd iets – maar 2,5 uur vind zelfs ík aan de korte kant. Al helemaal als je beseft dat dit inclusief al die dialogen was. Nou kost Beyond Blue slechts €19,99, maar: de game schreeuwt om meer. Meer gebieden om te ontdekken – Koraalriffen! Scheepswrakken! Tunnelcomplexen! – en meer fauna om te bewonderen. Gewoon méér content! Wat ik hier heb gekregen voelt als slechts een voorgerecht.

Vuurtoren

De waarheid is dat Beyond Blue inhoudelijk niet genoeg te bieden heeft om die korte speelduur te rechtvaardigen. Je kunt de lengte ietwat uitrekken door elke vis meerdere keren te scannen (sommige vissen moet je meer dan 30 keer scannen voordat je alle data en animaties hebt ontgrendeld) maar dat is niet bepaald een boeiende onderneming: het scannen wordt er immers nooit uitdagender of leuker op. Wat je overhoudt is een prachtige maar veel te korte duikgame die zijn gebrek aan vlees probeert goed te maken met een oninteressant verhaaltje. En wat er is, is vroeger al veel beter gedaan: Endless Ocean was relaxter en had meer content, en Abzû was qua gameplay veel bevredigender. Nogmaals: ik ben blij dat Beyond Blue bestaat, aangezien dit genre zo goed als uitgestorven is, maar als een teleurgestelde vuurtorenwachter blijf ik mijn ogen open houden, op zoek naar iets beters. ✪



SCORE **58**

Beyond Blue heeft het hart op de goede plek en weet ook enkele scenario's te creëren die prachtig zijn om te zien. Maar het heeft te weinig gameplay om een aangrijpende game te zijn, en te weinig content om een aangrijpende, interactieve duikervaring te zijn. Zelfs voor nog geen twee tientjes.

SAMUEL



Twee à drie uur. Vier uur als je alles volledig gescand en ontgrendeld wilt hebben.

3 UREN

BASICS

DUIKGAME
E-LINE MEDIA
1 SPELER
OUT NOW

MANEATER

NOOIT MEER BANG VOOR HAAIEN

De enige reden dat Wouter geïnteresseerd was in Maneater is zijn gezonde ontzag voor haaien. Zijn jullie ook bang voor deze enge vissen? Voordat je overweegt domme dingen te doen zoals Maneater kopen, kunnen we beter samen van die angst afkomen!

Toen ik een klein knuppeltje met blonde krulletjes was, verdwenen de blosjes op mijn bolle wangetjes als regen voor de zon na het aanschouwen van een Jaws-scène in de dierentuin te Emmen. Er was weinig op te zien, behalve de dreiging van een vin die door het water scheerde en mensen die uit angst wegrenden op het strand, maar dat bleek toch genoeg om me een mini-trauma te bezorgen. En dus fascineert Maneater me, want dat is een game met een haai in de hoofdrol: zo'n vis die ons een soort oerangst bezorgt. Als dat ook voor jou de reden is dat je deze vrij matige game overweegt te halen, is het misschien tijd voor therapie!

> "Haaitje spelen is helaas niet zo leuk als je hoopt dat het is."

Formula for Fear

Angst voor haaien is terug te brengen naar de volgende formule: (beschikbaarheidsheuristiek + emoties + doodsmethode)-(logica). Klinkt ingewikkeld, maar het is simpel genoeg dat ik het zelfs begrijp, en ik ben ongeveer het tegenovergestelde van een wetenschapper. Beschikbaarheidsheuristiek is het idee dat info die je brein makkelijk weet op te halen, belangrijker moet zijn dan die monoloog van je oma over de fijne steekjes van borduren. Iemand die opgevreten wordt door een haai, dat vergeet je niet zo snel, dus moet het wel relevante info zijn, toch? Ondanks dat de kans dat je gebeten wordt door een haai ongeveer 1 op de 3.000.000 is, beschouwt je brein deze makkelijk naar boven te halen



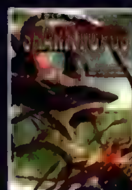


DE MEEST GESTOORDE HAAIENFILMS





Iedereen heeft wel eens van Sharknado gehoord, want dat is een film zó debiel, dat het een cultstatus heeft bereikt. Maar weet je dat er nog veel meer debiele haaienfilms zijn die hun inspiratie vonden in Sharknado? Ik kan niet garanderen dat deze films leuker zijn dan Maneater spelen, maar misschien dat het kijken naar deze posters je tijdelijk geneest van je fascinatie voor vreselijke vissen!







info als belangrijk. Het maakt geen reet uit dat de kans groter is dat je doodgaat door een kokosnoot die op je knar sodemietert, want logica heeft niets met deze beredenering te maken.

Dit kunnen we met een beetje fantasie ook vertalen naar een haaiengame: een RPG waarin je een haai speelt!? Dat gebeurt niet vaak, dus moét het wel relevante info zijn, toch? Eh, nee. Haaitje spelen is namelijk niet zo leuk als je hoopt dat het is.

Voel niet, denk

De tweede variabele van de haaienangstformule is emotie, een gekke aandoening waar we allemaal last van hebben. We zijn nou eenmaal geneigd beslissingen te maken op basis van gevoelens, zelfs als je een nuchtere Groninger bent zoals ondergetekende. En weet je wat? Dat houdt ons levend! Dus als je ooit een keer Shark Week hebt gekeken dan vertelt je onderbuik je misschien dat je niet in het water moet gaan... en je wel Maneater moet kopen. Dat is waarom er zoiets bestaat als 'koperswroeging'; de logica slaat pas later in, als de emoties wegebben. Spijt hebben van een impulsaankoop, dat krijg je pas als je thuis zit en je met een omhoog wijzende wenkbrauw naar het doosje met een haai erop kijkt.

Tot slot is er de variabele 'doodsmethode'. Waar ben je banger voor: zachtjes sterven in je slaap of een schimmelinfectie aan je geslachtsdeel krijgen die langzamerhand je lichaam van binnenuit opvreet en je in een zombie verandert? Dat laatste zal vast niet snel gebeuren, maar toch is het enger en dus een krachtigere angst. Dus maken we onze piemels/vjj's goed schoon, terwijl we misschien beter dat LoTR-zwaard boven ons bed iets beter aan het plafond kunnen bevestigen...

Dooie ogen

Kortom: angst voor haaien is irrationeel en onlogisch, wat ongeveer de strekking is van de formule (beschikbaarheid heuristiek + emoties + doodsmethode)-(logica). Laat je dus niet verleiden door het vooruitzicht om een zeeroofdier te zijn; diep in je hart weet je toch al dat dit nooit zo leuk kan zijn als je hoopt... Laat niet alle logica varen en voorkom dat je verleid wordt door de dooie, gewetenloze ogen van die enge vis.



TOCH NOG FF EEN REVIEW

De eerste uren van Maneater zijn best wel leuk, zoals dat wel vaker geldt met dit soort games: je bent de mogelijkheden en de wereld van de game aan het ontdekken, het levelen gaat nog lekker snel en het voelt best wel bruut om een haai te zijn. Behalve de humor in de verhaalvertelling heeft Maneater ook wel een paar toffe dingen. Zo voelt het exploreren van de riolen en moerassen soms als een licht spannende ontdekkingsreis en de eerste keer dat je het opneemt tegen een alligator van level 15 is een dappere strijd van uitputting. Daarnaast zijn er een aantal leuke details: de grotten waarin je kunt levelen hebben bijvoorbeeld een zekere, magische charme en wat de mensen die je aan stukken scheurt in hun laatste seconden uitschreeuwen is vaak hilarisch. Maar het duurt enkel een paar uur voordat het gevoel je bekruipt dat je alle mogelijkheden wel ontdekt hebt en dat het vanaf dat punt alleen maar een kwestie is van oneindig veel slachtoffers vreten, staartmeppen en kogels van shark hunters ontwijken. Lees m'n review op PU.nl voor fijnere details en een verhaal vol ellende over hoe Maneater m'n savegame opat.

SCORE 55

Ik verwachtte niet veel meer dan een Deep Blue Sea, maar Maneater bleek al snel een The Meg te zijn die uitmondde in een Jaws: The Revenge die m'n savegames opvrat. Laat je niet leiden door je angst voor enge vissen en laat dit spelleke lekker liggen.

WOUTER



Na vijf uur spelen zijn je ogen waarschijnlijk net zo dood als die van een haai.

10 UREN



BASICS

ACTIE-RPG
TRIPWIRE INTERACTIVE/ KOCH MEDIA
1 SPELER
OUT NOW

COMMAND & CONQUER REMASTERED

AFFIRMATIVE! AWAITING ORDERS! ACKNOWLEDGED!

Populaire opinie: EA heeft Command & Conquer gekilld. Je kunt deze Remastered Collection dus het best opvatten als een soort digitale verontschuldiging aan de fans. Maar is die shit na vijfentwintig jaar überhaupt nog leuk? Graddus vraagt het aan... zichzelf!



Hey die Graddus, hoe is het ermee?

En jij bent? Van mijn moeder mag ik niet met vreemde mannen van middelbare leeftijd praten. Vooral niet als ze een stoppelbaardje en een dikke pens hebben.

Haha, wat een grappig kereltje ben jij. Ik ben het! Jijzelf, maar dan vijfentwintig jaar ouder!

Ga weg. En daarmee bedoel ik echt: ga weg! Ik ben een nieuwe game aan het spelen: Command & Conquer: Red Alert. Niks voor zo'n oude zak als jij.

Au contraire, jonge snotneus. En laat dat snerende toontje maar achterwege hoor; ik ben een van de bekendste gamejournalisten van Nederland, die al tien jaar voor Power Unlimited schrijft met als specialiteit retrogames. Zoals dat Red Alert van jou. Wist je dat er in 2020 een remaster uitkomt waar ook de originele Command & Conquer inzit?

Wow, Power Unlimited?!? Dat lees ik elke maand!!! Maarre, remaster zei je? Wat is dat?

Oude games in een nieuw jasje.

Haha watte? En je kwam uit 2020, toch? Waarom zou iemand in 2020 een game uit 1996 willen spelen?

Daarom ben ik hier – om daar achter te komen...

Arabische Bob Ross

Dus, vertel eens, knul: wat vind je zo tof aan Command & Conquer?

Knul? Ik mag hopen dat ik nooit echt van dat soort woorden ga gebruiken... Anyway, ik hou van RTS en die shit is gewoon de shit! Je hebt natuurlijk wel Dune II, en het vorig jaar verschenen Warcraft: Orcs & Humans is ook best geinig, maar C&C is gewoon veel cooler, met soldaten en tanks enzo. Niet van die rare fantasiewezentjes. En dan die filmpjes, met echte acteurs! Alsof je meespeelt in een film!

Haha, de CGI-filmpjes. Classic. Al lijken ze – zelfs in de remaster – gefilmd met een aardappel. In 2020 krijg je betere camera's bij een pak waspoeder.

No way! Straks vertel je me nog dat iedereen standaard een draagbare camera bij zich heeft. Of een *proest* telefoon.

Je moest eens weten... Helaas gebruiken we al die nieuwe foefjes in 2020 allesbehalve optimaal. Zo lijken we vergeten hoe je van die heerlijk cheesy, hammy filmpjes maakt waarbij je duidelijk merkt dat de acteurs net zo'n lol hebben als wij, de kijkers.
Zo'n introfilmpje als van de originele C&C, waarbij cryptische tv-boodschappen van GDI en NOD worden afgewisseld met een Arabische Bob Ross en het lichtelijk verdachte kinder-/pedokanaal Calliope Channel – dat zal je in dit tijdperk van over-geproduceerde, zielloze meuk niet snel meer zien. En dan te bedenken dat de cast grotendeels uit productiemedewerkers van West-



Wie links (het origineel) Stalin z'n snor aait, verliest een vinger. Wie rechts (de remaster) Stalin z'n snor aait, krijgt de behoefte om een huisdier te nemen. Hoe dan ook eindig je ergens op een plein in Moskou met je ingewanden voor je uit gespreid.



DE BESTE SPECIAL EDITION OOIT?

Ik heb Wouter er nog om gesmeekt, de 150 dollar kostende 25th Anniversay Edition van C&C Remastered, maar helaas: voor deze review moest ik het doen met alleen een losse reviewcode. Die Tesla Coil- en Mammoth Tank-replica's, dubbelzijdige beanie met o.a. NOD logo en officiële soundtrack op CD gingen dus aan m'n neus voorbij...



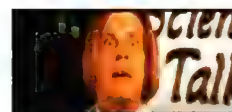
"We lijken vergeten te zijn hoe je van die heerlijk cheesy, hammy filmpjes maakt waarbij je duidelijk merkt dat de acteurs net zo'n lol hebben als wij."

GRADDUS' FAVORIETE FMV'S

5. Red Alert intro
Red Alert is net een paar seconden oud, als Albert Einstein een jonge Adolf Hitler vermoord met een elektrische handdruk. Da's potverdorie meer spektakel in één scene dan veel games in totaal hebben!



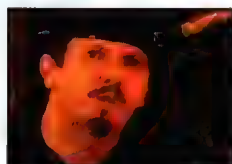
4. 'An obvious lunatic'
Zou Dr. Mobius Tiberium roken, of gewoon direct shit in zijn aderen spuiten?



3. Stalin viert feest
Aan het einde van Red Alert worden we getrakteerd op een wel héél blije Jozef Stalin. Nazdrovje!



2. Kanes introductie
De grootste badass in de C&C-serie krijgt een passende introductie, ongeveer halverwege de NOD-campaign. Say sayonara, Seth.



1. Mevrouw, uw knoopje zit los
Mijn favoriete video zit helemaal aan het einde van de GDI-campagne in Command & Conquer. Eén keer raden waarom...



wood Studios bestaat! Over creatief omgaan met budget gesproken. Kijk nou toch eens hoe die geile Jozef Stalin z'n secretaresse in haar reet knijpt. Dat zou anno nu waarschijnlijk niet eens meer langs de PEGI-rating komen...

Hmm, je klinkt nu wel een beetje als een *verbitterde, oude man.*

'Boomers' noemen ze zulke mensen tegenwoordig. Maar goed: dankzij de remaster kan iedereen eindeloos genieten van Joseph D. Kucan's goddelijke overacting als de doortrapte NOD-leider Kane. Echt: op een of andere manier raakt alles de sweetspot tussen totaal overdreven corned-beef The Room-achtige pulp en een redelijk bij de strot grijpend verhaal. Aardig knap.

563 tanks, één commando

Nou, boomer, ik ben het helemaal met je eens. Ik kan vaak niet wachten om een level te voltooien, puur om te zien wat voor fantastische video ik nu weer voorgeschoteld krijg.

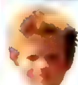
Ik heb m'n wansmaak in ieder geval niet van een vreemde, haha. Maar laten we het over de gameplay hebben. Ben jij meer een rusher of een turtler?

Turtling natuurlijk! Niets fijners dan lekker je tijd te nemen om een basis te bouwen (fuck missies zonder Mobile Command Vehicle), een enorme voorraad Tiberium te vergaren en de vijand vervolgens onder de voet te lopen met 563 tanks en één commando.



Ha, precies hoe ik die games nog steeds speel. Inderdaad zeer bevredigend, al huist hierin wat mij betreft ook de grootste zwakte van de Command & Conquer-serie: het is allemaal behoorlijk eendimensionaal. Leuk hoor, die aanvalshonden, vlammenwerpers en vliegtuigen, maar feitelijk heb je 90% van de units helemaal *niet nodig. Als je eenmaal door*hebt dat de computer zich keer op keer stukloopt op je goedgeplaatste gun turrets en pillow boxes (en meestal ook nog eens op precies dezelfde plek) wordt bijna elk van de meer dan 100 missies een cakewalk, zij het soms wat tijdrovend.
Tegen menselijke spelers is het weer een ander verhaal: daar is zo snel mogelijk de basis van je tegenstander aanvallen het devies. Stuk of wat voertuigen en infantry uitpoepen en hoppa: maak die Construction Yard maar kapot. »




Mijn modem is te slecht voor online potjes...


Oh ja, papa is te gierig om een nieuwe te kopen. Wacht maar, jouw tijd komt nog wel. Met de remaster heb je in ieder geval binnen no-time een potje gevonden en kun je naar hartenlust settings aanpassen. Het fijne aan C&C en Red Alert is sowieso dat ze zo immens speelbaar zijn. Zelfs iemand die nog nooit een RTS gespeeld heeft realiseert zich binnen 10 seconden wat de bedoeling is.

Good ol' pixelgraphics

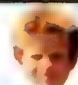

Over die remaster gesproken, wat houdt dat nou precies in? En wat is er allemaal verbeterd?


De Remastered Collection bevat de volledige versie van zowel Command & Conquer: Tiberian Dawn als opvolger Red Alert, inclusief alle expansion packs. Plus: de consolemissies, die voorheen alleen op de PlayStation en Nintendo 64 te spelen waren.



TIPS & TRICKS VAN GENERAAL GRADDUS

- **Kijk uit voor friendly fire! Vlammenwerpers, tanks en grenadiers: hun radius is zo groot dat ze ook je eigen troepen kunnen verwonden of zelfs vermoorden.**
- **Laat genoeg ruimte tussen gebouwen in je basis. Niks kutters dan dat je troepen elkaar blokkeren in het heetst van de strijd. Bonus: de vijand raakt niet meerdere gebouwen tegelijk.**
- **Zorg dat je je basis zo snel mogelijk goed beschermt. De AI valt meestal met een beperkt aantal troepen tegelijk aan, meestal op dezelfde plek(ken), dus zorg ervoor dat je defense daar staat.**
- **Grotere voertuigen (tanks, harvesters, etc.) kunnen infanterie platwalsen, dus maak hier gebruik van! Je kunt je eigen troepen niet squishen, maar voertuigen van de vijand kunnen dat wel, dus pas op.**
- **Gebruik engineers om vijandelijke gebouwen te capturen. De bijbehorende functionaliteiten worden dan beschikbaar. Neem bijvoorbeeld een GDI-tankfabriek in, en je kunt als NOD ook Mammoth Tanks bouwen!**
- **Heb je even geen zicht op je basis, luister dan altijd goed of je de woorden "our base is under attack" hoort. Zo ja, keer dan als de wiedeweerga terug.**
- **Hetzelfde geldt voor units buiten je gezichtsveld: houd de voice-over in de gaten om te weten of er stront aan de knikker is.**
- **Zeker later in het spel zijn meerdere harvesters belangrijk om snel een economie op te bouwen. Kijk ook uit dat ze geen exotische routes naar een Tiberium-veld nemen, zoals dwars door de vijandelijke basis...**
- **Bouw tanks, tanks en nog eens tanks. Heb je nog wat Tiberium over? Bouw dan nog maar een tank.**


Cool! Nog meer?


Jazeker: met één druk op de spatiebalk wissel je tussen de good old pixelgraphics en de nieuwe, geremasterde en volledig hertekende 4K-resolutie die, heel bijzonder, exact de oorspronkelijk vibe behoudt. Je ziet meteen hoeveel liefde erin is gestoken, en hoe respectvol ontwikkelaar Petroglyph Games met het bronmateriaal is omgegaan. Alleen de kleinste details zijn aangepast, zoals een Sovjet-logo op het vlaggetje van de Barracks of een ietsiepietsie meer ooomph in de bliksemschichten van de Tesla Coil. Voor de rest is alles een-op-een hetzelfde. Zelfs de bomen en rotsblokken staan op dezelfde plek. Maar mocht je gewoon met de originele graphics willen spelen, dan kan dat uiteraard ook.
De performance is sowieso top. Alles loopt als een zonnetje, zonder hickups, slowdown of andere bullshit. Tuurlijk, van een remaster mag je dit verwachten, maar dat dit nog geen een-tweetje is toonde Blizzard onlangs aan met hun wanproduct Warcraft III: Reforged...
Naast het beeld is het geluid de meest opvallende verbetering. Alles wat uit je speakers schalt, van het kenmerkende 'affirmative' tot het iconische 'Act on Instinct' is geremixed in betere kwaliteit. Je hebt nu zelfs een jukebox waarin je zelf je favoriete tracks plaatst, zodat je nooit meer een noot van 'Mechanical Man' hoeft te horen.


Mechanical Man is juist één van de beste nummers!


Wacht maar totdat je het voor de 1000e keer hoort...

Aandelen in SEGA


Alright jongen, ik denk dat ik inmiddels genoeg weet. Dankjewel voor je enthousiaste uitleg.


No problem. Ik begrijp nu ook beter waarom mensen in 2020 nog zo'n oude game willen spelen; het is een klassieker, net als Pac-Man of Mario World. Die games zijn nog steeds tof.


Klopt. En dan te bedenken dat jij spellen als Ocarina of Time, BioShock en Vice City allemaal nog moet gaan spelen. Jaloers!

"Alles loopt als een zonnetje, zonder hickups, slowdown of andere bullshit."


Whatever, pops. Als je maar geen spoilers geeft!


Ah, daarover gesproken; zorg ervoor dat je in september 2001 niet in New York bent, neem nooit verkering met een zekere Kimberley en het belangrijkste: koop geen aandelen in SEGA. Nou, doei he! Tot over 25 jaar.

STAR STRUCK IN C&C





Net als jonge en oude Graddus was ik ook van het turtlen in Command & Conquer, maar het waren de rijen aan dikke pixels die door moesten gaan voor cutscenes waar ik het meest gefascineerd door was. Opvallend genoeg werden deze FMV's vooral boeiend ná de games in deze collectie, want toen werd de cast uitgebreid met een shitload aan C- en soms B-acteurs. Vooral Command & Conquer 3: Tiberium Wars zat propvol met herkenbare gezichten, zoals bijvoorbeeld Josh Holloway (Lost, Colony), Tricia Helfer (Battlestar Galactica, Mass Effect 2), Jennifer Morrison (Once Upon a Time, How I Met Your Mother), Michael Ironside (Splinter Cell, Total Recall) en Billy Dee Williams (Star Wars, The LEGO Batman Movie). Oh, en over Star Wars gesproken: in Tiberian Sun speelt niemand minder dan Darth Vader, James Earl Jones, de rol van General James Solomon naast namen zoals Michael Biehn (Aliens, Terminator), Udo Kier (Ace Ventura: Pet Detective, Blade) en René Auberjonois (Star Trek: Deep Space Nine, Uncharted). Dus van Westwood-productiemedewerkers in de hoofdrollen, is de serie al snel overgegaan naar pure geek-helden! Oh, en omdat de gemiddelde pixelcount per gezicht van drie naar een whopping zes ging, waren ze ook nog te herkennen ook!

SCORE 83

Pay attention, Blizzard: de Command & Conquer Remastered Collection is hoe je een klassieke RTS naar het heden brengt! Vol verbeteringen, fanservice én respect voor het bronmateriaal. Tuurlijk, de games zelf voelen anno 2020 wat simpel aan, maar de CGI-filmpjes zijn even briljant als voorheen. En dat voor nog geen 20 euro!

GRADDUS



Een uitpuilende Ore Silo aan content.

50+ UREN



BASICS

REAL-TIME STRATEGY
PETROGLYPH GAMES/ LEMON SKY STUDIOS/EA
1-8 SPELERS
OUT NOW

OOK GESPEELD

WE MOGEN WEER NAAR BUITEN, MAAR BLIJVEN LIEVER BINNEN

MONSTER TRAIN KOMT PRECIES OP TIJD AAN



Monster Train is eigenlijk een game die mijn leven op dit moment juist niet kan gebruiken, want er zit maar 24 uur in een dag. Van deze 24 uur maak ik de laatste tijd er maar al te graag een paar vrij voor enkele potjes Monster Train... **want dit is een hard bemmende strategische roguelike deckbuilding-game.**

Als speler bezet je, met een groep demonen, een trein in de hel. Het is echter geen gezellig tripje, want de hel is bevroren en met de laatste brandende brandstapel maak je een tocht door de onderwereld om deze weer in vuur en vlam te zetten. Hemelse machten zullen natuurlijk hun uiterste best doen om je tegen te houden, want zo zijn die engelen nou eenmaal. Waarom mag je deze game als cardgame-liefhebber niet missen? Monster Train zit bomvol content, en heeft verschillende lagen in de gameplay en strategie. **Daarnaast is de titel tactisch zo diep, dat je in je slaap soms nog aan het puzzelen bent.**



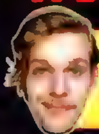


Het is geen geheim dat ik jarenlang regelmatig een kaartje heb gelegd in Hearthstone en Monster Train is een meer dan welkom alternatief, aangezien de cardgame van Blizzard al een aantal updates op mijn PC heeft gemist.

OORDEEL:



WIE BEVRIJDT ME VAN DEZE MEUK?



Titel: Liberated
Platform: PC, Nintendo Switch, PS4, Xbox One
Prijs: 19,99

"Een comic-game die niets met Marvel of DC te maken en gewoon lekker z'n eigen verhaal vertelt en zelfs de gameplay in comickaders presenteert? Dat klinkt awesome, kom maar door met die code, Wouter!", aldus ik twee dagen voor het schrijven van deze review. Als dit een trailer voor een film was, zou op dat moment de record scratch te horen zijn, want boy oh boy, wat heb ik me vergist.

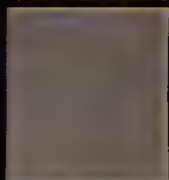
Al na een uur rondlopen in de zwart-witwereld van Liberated wilde ik mijn Switch uit m'n raam gooien. Op eerste gezicht lijkt de game best tof: de vormgeving is overduidelijk het sterkste punt van deze sidescrolling actiegame en de comic-insteek wordt volledig omarmd. Eigenlijk kijk je de gehele game naar één grote comicbook; je gaat van vakje naar vakje en leest daar het verhaal, en af en toe blijft het beeld hangen bij een vakje, waarin je dan met je personage van links naar rechts kunt lopen (of geconfronteerd wordt met inspiratieloze quicktime-events). Tof concept!



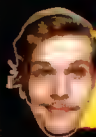


Onderweg moet je schieten op alles wat los en vast zit, maar dat is tergend saai. **Vijanden lopen hersenloos op je af, de stealth die wordt opgedrongen is fucking vervelend en de monotone grijze brij die 'graphics' wordt genoemd maken het er niet veel spannender op.** Eigenlijk hadden ze deze game beter als comic kunnen uitgeven, want daarin schuilt alles wat het te bieden heeft, al moet ik zeggen dat het verhaal mij ook hoofdpijn bezorgde. Al dat wannabe sociaal commentaar en down-with-the-system-gezeik is 100x beter gedaan in comics als V For Vendetta, boeken als 1984 en zelfs series als Westworld, en schaamteloos zóveel clichés jatten zonder er ook maar iets van substantie aan toe te voegen is een doodzonde. Op naar de digitale afvalbak.

OORDEEL:



STARTED FROM BIKINI BOTTOM NOW WE'RE HERE



Titel: **SpongeBob SquarePants: Battle For Bikini Bottom - Rehydrated**
Platform: PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
Prijs: 29,99



Er zijn twee dingen waar een zwaar tekort aan is op de huidige generatie consoles: leuke 3D-platformers en titels met SpongeBob SquarePants in de hoofdrol. Dat het samenvoegen van die twee kan leiden tot een geweldige game werd al in 2003 bevestigd door SpongeBob SquarePants: Battle For Bikini Bottom, **en eigenlijk was het een briljante zet om van uitgerekend die game nu een remake uit te brengen.** Ja, een remake, geen remaster: de game is volledig van de grond opgebouwd, draait werkelijk als een zonnetje, ziet er aanstekelijk vrolijk uit en **is overduidelijk met een gigantische liefde voor de franchise en de originele game gemaakt.** En dat is maar goed ook, want Battle For Bikini Bottom is in de pakweg twee decennia sinds z'n release een ware cultgame geworden die de mainstream al aanraakte door onder andere een paar legendarische speedruns op AGDQ; speedruns die het ontwikkelen van deze game hebben geïnspireerd (staat een flinke docu-reeks over op YouTube, check het). En ja, die speedruns kunnen ze ook prima met deze remake gaan doen, want qua gameplay en level design zijn de games nagenoeg hetzelfde. Alleen draait Rehydrated *véél soepeler*, op 60 fps (zelfs op de Switch!).

Als je een fan van SpongeBob bent dan is Battle For Bikini Bottom – Rehydrated hands down de beste SpongeBob-game die je nu kunt spelen. De platformer is doordrenkt met referenties naar de (eerste seizoenen van de) serie, is volgestopt met de bekendste SpongeBob-memes (o.a. in de schilderijen die overal hangen en de idle-animaties van de personages) en doet eer aan de wondere wereld van Bikinibroek. De meest iconische locaties en personages uit die serie passeren de revue, inclusief herkenbare en hilarische one-liners, en ze zijn op aardige wijze aan elkaar geschreven, met een redelijk verhaal tot gevolg (waarin natuurlijk Plankton onrust schopt). Een betere nostalgietrip kun je haast niet wensen, en het is daarom ook niet heel gek dat ik **gedurende de 10 uur durende singleplayer van begin tot eind met een glimlach voor m'n tv zat.** Oh, en er zit een geinige nieuwe multiplayer-gamemodus waarin robot-Octo de eindbaas is; een Horde-modus waarin je golven aan robotvijanden moet neerhakken, verspreid over 20+ eilandjes. En ja, je kunt dan ook spelen met Mr. Krabs, Gerrit en Octo, inclusief moves die geïnspireerd zijn door specifieke afleveringen uit de serie: awesome!



Heb je nou helemaal niets met SpongeBob omdat je hem als concurrent van onze eigen Wonderspons ziet? Zelfs dan is Rehydrated een game om een kans te geven: **ik kan me geen 3D-platformer voor de geest halen die je op alle current-gen-consoles kunt spelen en zo goed in elkaar steekt.** Van de collectibles tot de metroidvania-achtige geheimen die je vrij kunt spelen (het loont om bij oude levels terug te keren met nieuwe personages en nieuwe moves), van de vele uitstekende platform-stukken tot de simpele maar grappige boss battles; Battle For Bikini Bottom – Rehydrated is misschien wel de leukste platformer van dit moment als we Nintendo Switch-exclusives als Mario even buiten beschouwing laten. En dat voor slechts 30 euro. **Het zou me niets verbazen als dit het startschot van een nieuw tijdperk aan SpongeBob-games blijkt te zijn;** hoewel het nog altijd lastig is om games in Bikinibroek te maken (iets met rechten en Nickelodeon die de vinger in de pap houdt), zal Rehydrated een sponsvormig gat in menig gamershart vullen. En dat smaakt naar meer. Veel meer.

SCORE 82

SLECHTE PIZZA BLIJFT PIZZA



Titel: **The Outer Worlds**
Platform: Nintendo Switch
Prijs: 59,99



Het is alweer een tijdje geleden sinds The Outer Worlds het daglicht zag en een 88 kreeg van Jurjen. De RPG van Obsidian is sinds kort ook beschikbaar voor Nintendo Switch en dat is best een bijzondere prestatie. De game zelf is natuurlijk identiek gebleven, maar is wel een transformatie ondergaan om te kunnen draaien op de minder krachtige Switch-hardware. Laten we voorop stellen dat het een klein wonder is dat de game überhaupt speelbaar is, gezien de game oorspronkelijk gemaakt was voor de meer capabele PS4, Xbox One en PC. Helaas wordt al vrij snel duidelijk dat te veel compromissen zijn gesloten om de game speelbaar te maken. De game ziet er extreem wazig uit, waardoor je gaat twijfelen aan de kwaliteit van je ogen. Het lijkt werkelijk alsof je door een jampotje kijkt en dat is jammer. De prachtige uitzichten die je tegenkomt in The Outer Worlds zijn hoogtepunten die minder indruk maken op de Switch. Veel pop-in en een inconsistente framerate zijn extra redenen om de game op elk ander platform te spelen dan op de Switch. Het gemak van snelle speelsessies op de Switch werkt wel lekker met de game en als je echt op geen andere manier toegang hebt tot deze RPG, is het misschien wel een idee om deze versie in huis te halen. The Outer Worlds op Switch is het best te vergelijken met pizza. Het liefst wil je er eentje van de Italiaan, maar als het écht nodig is kan je best genoegen nemen met een diepvriespizza.



OORDEEL:



EEN SLAPPE NETFLIX-SERIE



Titel: **Cannibal Cuisine**
Platform: Nintendo Switch, PC
Prijs: 12,99

Overcooked is leuk toch? Ik vind van wel, in ieder geval, en de makers van Cannibal Cuisine blijkbaar ook, want ze hebben dat concept gepakt en er een twist aan gegeven. **Je bent nu alleen niet ingrediënten aan het pakken, maar mensen.** Vandaar dus die titel. Net zoals Overcooked is Cannibal Cuisine leuker als je dat samen speelt en aangezien we thuiswerken in verband met corona, was m'n vrouw de klos om met mij dit avontuur aan te gaan. Waar het bij (daar is 'e weer) Overcooked al snel ontaardt in een scheldpartij op elkaar, was het bij Cannibal Cuisine vooral op de game.

Zo is de besturing niet lekker en beland je regelmatig met een nat kannibalen-pak in het water, aangezien het speelveld nogal krap is en je kannibaal heel lastig te besturen is. Deze kleine hersenvreters schieten door de map en je hebt alles behalve het idee dat je ze onder controle hebt. Nu speel ik regelmatig videogames, dus ik kon er nog wel aan wennen, **maar mijn vrouw slingerde bijna de controller door het raam...** begrijpelijk wel. De toeristen die jij in je pan wilt hebben gaan terugvechten, en het ontwijken van deze tempelkijkers is lastig, mede door de krappe levels. Daarnaast weet je bij Overcooked precies waar je de ingrediënten kan halen en zie je ook al snel waar het spaak loopt in de geoliede machine.





In Cannibal Cuisine vond ik het vooral lastig om de ingrediënten van elkaar te kunnen onderscheiden, waardoor een maaltijd al snel verkeerd werd afgeleverd. Overcooked kan resulteren in een lachbui, waardoor je misschien een klein beetje plast in je onderbroek, of een echtscheiding, omdat je erachter komt dat je echt niet samen kunt werken. Cannibal Cuisine zorgt ervoor dat je PC of Nintendo Switch na een klein kwartier uitgaat, om dan toch maar die ene slappe serie op Netflix te gaan kijken. Ben je echt op zoek naar een avond chaotische multiplayer, dan zijn Overcooked, Overcooked 2 en Moving Out gewoon de betere games.

SCORE 55

MISSION IMPOSSIBLE IN HET WILDE WESTEN



Titel: **Desperados III**
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: 59,99

Ik ben geen Raf, geen Belgische vampier, en dus staat mijn lichaam niet stil in de tijd, wat betekent dat ik ouder word. Aangezien ik dankzij Desperados III al anderhalve week ♪ **'Desperado, why don't you come to your senses'** ♪ in mijn hoofd op repeat heb, zou je zelfs kunnen zeggen dat ik een oude zak ben. Maar ik ben toch ook weer niet zo antiek dat ik verlangde naar een nieuwe game in het specifieke subgenre waarin bijvoorbeeld Commandos valt; strategische stealth met een isometrisch gezichtspunt, waarin je een team van specialisten door gevaarlijke missies loodst. Toch ben ik blij dat het er is, want ik ben wel weer oud genoeg om de glorietijden ervan te herinneren!

We deden real-time tactics in Commandos met, jawel, commando's, in Robin Hood: Legend of Sherwood met merry men en in Shadow Tactics: Blades of the Shogun met ninja en samurai. Die laatste werd ontwikkeld door Mimimi Games, en deze Duitsers besloten het genre nogmaals in een western-setting te plaatsen door de Desperados-franchise weer op te pikken. En als je verstofte game-series wil herintroduceren, dan moet je natuurlijk bij THQ Nordic zijn! **Prachtig hoe al deze elementen samen zijn gekomen als sterren die uitlijnen**, waardoor we nu een heel bijzondere spelsoort opnieuw kunnen spelen, gemaakt door een ontwikkelaar die duidelijk zeer vaardig is in het maken van real-time tactics. Want dit is een complex staaltje game-ontwikkeling!

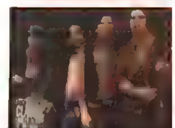


De Desperados-serie is van origine een PC-game en speelt daarom het beste met het directe gemak van je muis, maar dat heeft Mimimi niet tegengehouden om de gehele complexiteit van Desperados III goed werkbaar te maken op, in mijn geval, de Xbox One. Het bewegen van de camera plus inzoomen, het plaatsen plus direct besturen van je koibois, de verschillende skills gebruiken, het plannen van zogenaamde showdown-acties; het kan allemaal en je moet er even aan wennen, **maar dan heb je ook een bijzonder breed scala aan gameplay-opties onder je vingers.** Helemaal als je een heel team verzameld hebt, is het duizelingwekkend hoeveel stealthy gereedschap je kan inzetten om de missies, die als je eraan begint soms zo goed als onmogelijk lijken, te klaren. En mochten al je sneaky plannetjes in de soep lopen, dan kan je alsnog besluiten de blaffers te laten blaffen.



Desperados III bevindt zich in een behoorlijk specifiek genre dat, anders dan bijvoorbeeld turn-based tactics, zich nog in een behoorlijke niche bevindt. Maar na deze game en het in 2017 verschenen Shadow Tactics (van dezelfde dev, weet je nog?), **zou het me niets verbazen als het zich weer uit de obscuriteit gaat trekken.** Het is niet helemaal mijn ding, want ik vind het minder belonend dan turn-based tactics en je hebt er nóg meer geduld voor nodig, maar ik zie zeker in waarom Desperados III flink aan je gaat trekken zodra je de eerste missies hebt gedaan! ♪ 'You been out ridin' fences for so long now. Oh, you're a hard one, But I know that you've got your reasons. These things that are pleasin' you, Can hurt you somehow.' ♪

OORDEEL:



DEATH BY FLIES



Titel: The Sims 4: Eco Lifestyle
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: 39,99

Het duurt nooit lang na het opstarten van The Sims 4, ook al is het na een maandenlange break, voordat ik in een soort van poppenspeeltrance terecht kom. Ook tijdens het reviewen van Eco Lifestyle, hoewel dit niet alléén kwam door de nieuwigheden in deze Expansion Packs. Want off the grid leven is een interessante uitdaging voor elke Sim, en ook seks hebben in een dumpster is iets behoorlijk unieks,





maar er waren veel meer Game en Stuff Packs die ik tijdens mijn The Sims-pauze had gemist en dus was ik binnen no-time op exploratie in de jungle en aan het duelleren met toverstafjes.
Maar goed, terug naar Eco Lifestyle, wat misschien niet zo intrigerend is als vampiers en zeemeerminnen, maar desalniettemin een leuke uitbreiding is met een belangrijke boodschap: heb uw planeet lief. Vooral het recycling-systeem dat gekoppeld is aan de nieuwe Fabrication skill (een soort 3D-printen met een Minority Report-stijl computer) heeft me veel beziggehouden, terwijl de manier waarop je de vervuiling in het Evergreen Harbor-gebied kan beïnvloeden een geinige mini-metagame is. Oh, en sterven door een aanval van vliegen is dan weer typisch Sims-dark! Ik houd nog steeds zielsveel van deze game, kan er niets aan doen...

OORDEEL:

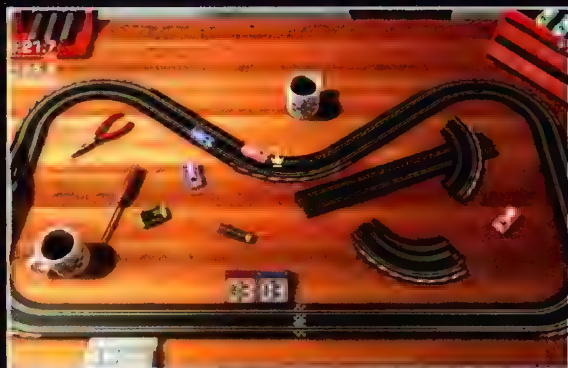


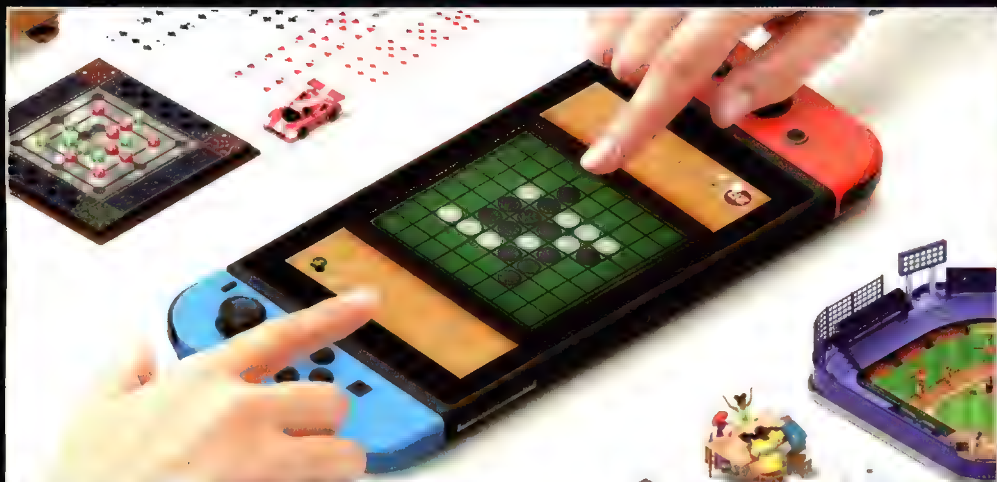
GAMEN VOOR SENIOREN



Titel: 51 Worldwide Games
Platform: Nintendo Switch
Prijs: 19,99

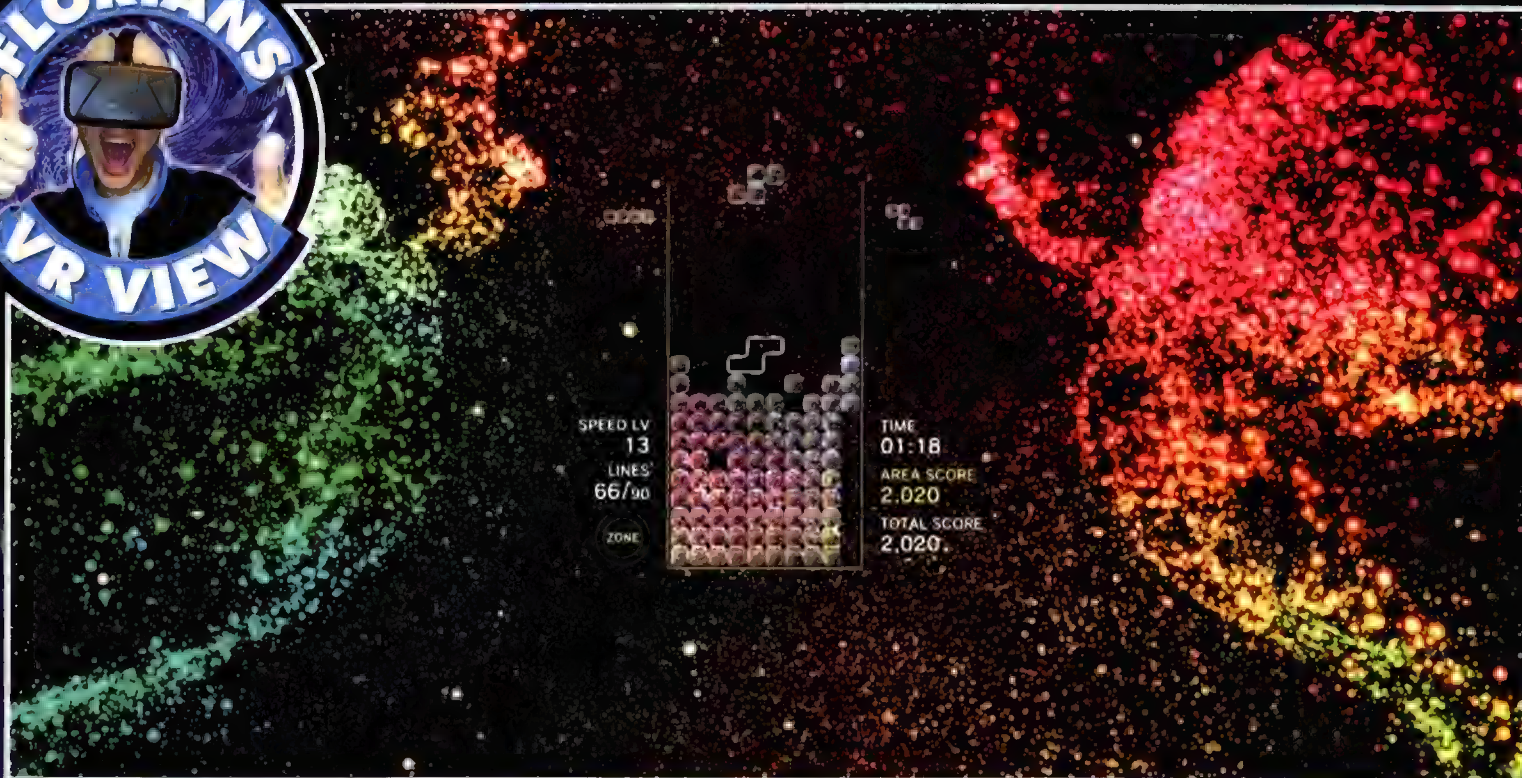
Heb je dit wel eens? Soms heb je even geen zin om overweldigende actie over je heen te krijgen met explosies, open werelden en dramatische voice-acting. **Je hersenen worden al genoeg overspoeld gedurende de dag en dan kan het zeker geen kwaad om af en toe even een stapje terug te nemen.** Neem even een kopje Ceylon-thee in plaats van een wodka-Red Bull, zet even wat losse jazz op in plaats van die pompende hardstyle en doe even een lekkere losse pyjamabroek aan, terwijl je die leren motorbroek over een stoel hangt. Dat is in feite wat je doet als je 51 Worldwide Games aanzet.
In deze collectie vind je 51 spellen zoals je die misschien vroeger met je grootouders speelde. Eigenlijk missen we ganzenbord een beetje, maar je kan klassiekers als Mens Erger Je Niet, kamertje verhuren, poker, dammen, schaken en meer van dat soort simpele, maar effectieve minigames spelen. Net als een echt bord- of kaartspelletje, ligt de druk niet zo hoog en gaat het gewoon om een ouderwets potje plezier. Er zitten inderdaad 51 spelletjes in en dat zijn er nogal veel. De meeste hiervan zijn uitstekend gemaakt en speel je met liefde meerdere keren. Mijn favorieten waren bijvoorbeeld Black Jack, bowlen, Hanafuda, biljarten, en een goed potje Solitaire. **Aan de andere kant heb je een aantal spellen die je na één keer uitproberen nooit meer hoeft te spelen.** In mijn geval waren dit onder andere Battle Tanks, Slot Cars en Toy Boxing. Als extra bonus krijg je een virtuele piano tot je beschikking, waarbij je de toetsen bespeelt met het touchscreen en met de Joy-Con percussie kan doen. Ik vond het best lief dat dit erbij zat – want dit is bovenop de 51 games uit de naam van de game – maar het is wel een beetje nutteloos. Houd jij in het echte leven wel van een potje poker of schaken? Dan kan je prima plezier beleven met deze digitale collectie. Het kan ook zeker leuk zijn om klassiekers te ontdekken die je nog niet kende. Verwacht echter geen diepgaande gameplay of dat elk spelletje een parel is...





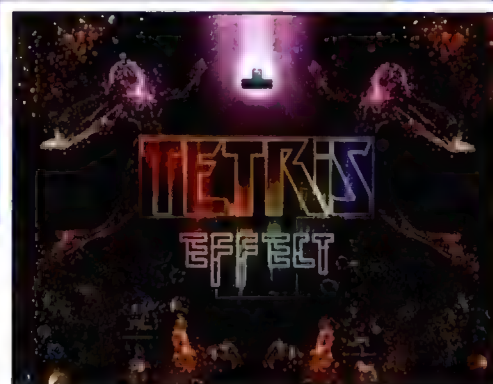
SCORE 70





REVIEW

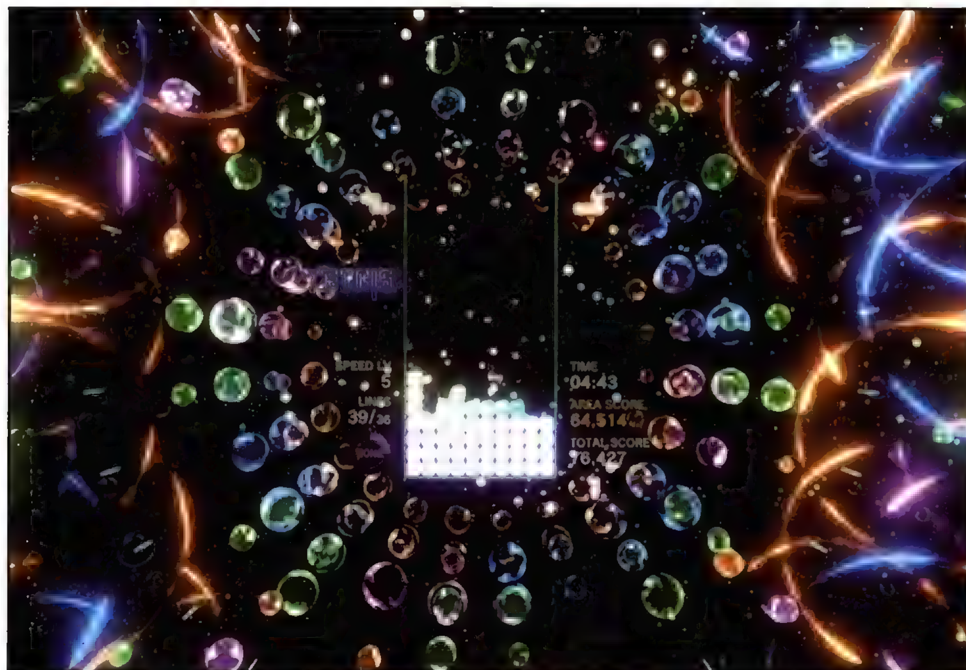
TETRIS EFFECT



Nee, helemaal nieuw is Tetris Effect natuurlijk niet. De game was al even beschikbaar voor PlayStation VR en PC-VR-headsets, maar is nu ook te spelen op de Oculus Quest, en dat blijkt een topcombinatie! Tetris Effect is namelijk niet bepaald een zware game en ziet er dus nagenoeg hetzelfde uit op de Oculus Quest als op een duurdere headset. Je krijgt dus dezelfde vette ervaring, maar je zit niet vast aan een PC of kabels, waardoor ik Tetris Effect nu urenlang heb kunnen spelen terwijl ik lekker in de tuin zat. Zo awesome!

Ook in de Oculus Quest-versie is Tetris Effect in de basis gewoon het bekende spelletje dat we al tientallen jaren kennen en spelen, maar flink aangepast om extra spectaculair te zijn in VR. Zo gebeurt er van alles rond het speelveld, iets wat ook nog eens wordt versterkt door de moves die je maakt. Dat klinkt als afleiding, maar het zuigt je juist in de ervaring en is heel erg vet om te zien in je ooghoeken.

Het is even wennen dat je de focus op het speelveld moet houden, maar zodra je dat door hebt, is alle extra shit in je ooghoeken juist mega spectaculair en totaal geen afleiding, maar een vette verbetering aan een oeroud concept. Tetris is inmiddels al 36 jaar oud, maar in deze vorm nog steeds relevant. Een must-have voor de Oculus Quest!





SCORE:



KOTSGEHALTE:



REVIEW

PRO PUTT



Er zijn maar weinig golfgames beschikbaar voor Oculus Quest. Sterker nog, Cloudlands was lange tijd de enige, maar nu is daar Pro Putt bijgekomen en die is leuker dan verwacht, ondanks dat het alleen maar een kwestie van putten is.
Pro Putt is geen full-on golfsimulator. Je bent in deze game dan ook niet bezig met het rammen van de bal over honderden meters en je kunt niet eens van club wisselen. Het gaat in Pro Putt puur en alleen om het putten en dus krijgt de game een beetje een serieuze mini-golf-vibe. Lijkt misschien suf, maar dat is gelukkig niet het geval.
De physics van de bal en mechanics van het putten zijn namelijk erg goed uitgewerkt, waardoor je daadwerkelijk het idee krijgt op de green te staan. Het is ook geen simpele game en je moet alle assists tijdens het putten goed gebruiken en inschatten om de bal in the hole te krijgen. Zo kan je bijvoorbeeld zien hoeveel hoogteverschil er is en wordt er een lijn getekend die zich aanpast aan wat je doet, zodat je een idee hebt van waar de bal terecht gaat komen. Het is een beetje vergelijkbaar zoals in de Tiger Woods-golfgames, maar dan nog uitgebreider.
Helaas zit er echter niet zo heel veel content in Pro Putt. Er zijn maar drie locaties met ieder negen holes en daar ben je in een paar uurtjes wel doorheen. Erg jammer, want het duurt even voordat je de game helemaal onder de knie hebt en voor je gevoel kom je er net lekker in als je alle holes hebt overmeesterd. Je kunt de game gelukkig ook in online multiplayer spelen, maar ik had graag wat meer locaties gezien.



SCORE:



KOTSGEHALTE:



REVIEW

THE WIZARDS: DARK TIMES



In 2018 kwam The Wizards uit op PC-VR-headsets en dat was een zeer geslaagde adventure, waarin magie de hoofdrol speelt. Met allerlei handgebaren kon je vette magie uit je handen toveren en loslaten op de vijanden en dat was bijzonder vermakelijk. Nu is er een opvolger, al had dit gewoon DLC moeten zijn.
The Wizards: Dark Times is een soort spin-off van het eerste deel, dat zich in dezelfde wereld afspeelt. Aan de gameplay is niet zoveel veranderd, al zijn de levels nu wat groter en heb je nog meer magie tot je beschikking. Het zijn er in totaal elf en dus moet je er voor zorgen dat je alle handgebaren uit je hoofd gaat leren. Als voorbeeld: om een vuurbal te schieten moet je een snelle polsbeweging maken, terwijl je de trigger ingedrukt houdt.
De moves die je kunt maken zijn nog veel vetter dan in het eerste deel, maar het probleem met Dark Times is de speelduur. In een uurtje of vier heb je al alles gezien en alle bad guys verslagen en het is me dan ook een raadsel, waarom deze geplande DLC toch een opzichzelfstaande game is geworden. Als DLC was het top geweest, als opvolger is het erg karig.
Alleen als je ontzettend veel plezier hebt beleefd aan The Wizards zou ik je Dark Times aanraden. Ga er dan ook met de mindset in dat het om DLC gaat en eigenlijk niet een compleet nieuw deel. Zo jammer, want de gameplay is erg cool en met flink wat extra moeite had dit een meesterlijk vervolg kunnen zijn. ✖



SCORE:



KOTSGEHALTE:



PU 318 LIGT 28 JULI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HEBBEN WE EXTRA VEEL PAGINA'S, DUS BEWAPEN HET BETON ONDER JE DEURMAT!
- SNELT DE TOEKOMST VAN VIDEOGAMES OP ONS AF EN PROBEREN WIJ NIET TE KNIPPEREN.
- GAAT HOPELIJK NIEMAND Z'N VINGERS SNIJDEN AAN DUBBELGEVOUWEN, JAPANS STAAL.
- MOET WOUTER IEMAND VINDEN DIE ZIJN ROOD-GOUDEN STAALPAK PAST.
- MOETEN ALLE REDACTEUREN ALVAST BESLISSEN WAT ZIJ DE KOMENDE ANDERHALF JAAR GAAN SPELEN. EN DAAR HOUDEN WE ZE AAN!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

HEBBEN! OH NEE, TOCH NIET



Een beetje camping-ganger weet dat je jezelf daar eigenlijk niet kan vertonen zonder Adilettes aan. Jeweetwel, de slipper van dat Duitse sportmerk. En nu hebben ze dus Pokémon-varianten uitgebracht zonder dat tegen ons te zeggen! Wat denk je, uitverkocht en niet meer te krijgen. Maar gelukkig hebben we de foto nog.

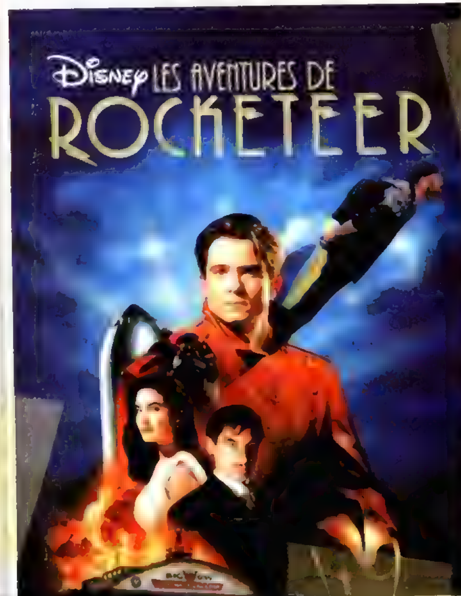


FLORIAN KWIJT

Als we Florian in deze winkel loslaten, zien we 'm voor weken niet meer terug.

NOG. MEER. DENNISSSSS.

Wat nou, je wilt niet nog meer Wonderspons in je leven? Onzin! Hier, neem deze photoshops!







BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube





YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

DANNY!

We zijn al maanden in de weer met Animal Crossing: New Horizons en kunnen er geen genoeg van krijgen. We gaan bij elkaar op bezoek wanneer er een nieuw schilderij in de huiskamer hangt of als er een knolselderij ineens als een malle begint te groeien. Mooi spul. Maar een eiland dat nog op ons verlanglijstje staat om een keer te bezoek is die van Danny...









E3! OH NEE, TOCH NIET

Dit had het officiële E3-nummer kunnen zijn, had zomaar gekund. Maar dat is het niet helemaal en je weet waarom. Daarom gewoon wat oude plaatjes, van toen we nog met te veel Fristi's achter de kiezen net aan het doen waren alsof er keihard werd gewerkt.





FRAMEDROP

JORDI PETERS







Neo's Art



Neo is gek op Vikingen, Noordse mythologie, Scandinavië en die hele kouwe bende daar, dus verheugt ze zich hard op Assassins' Creed Valhalla. Met de steekwoorden 'Yggdrasil, wereldboom, check up on that asssss' begon ze aan dit kunststukje, en ondanks de lage temperaturen van het eindresultaat, moeten we ons best doen er niet van te blozen.

YGGDRASIL JUST WANTED TO CHECK WHAT'S UP WITH THIS ASSASSIN..

